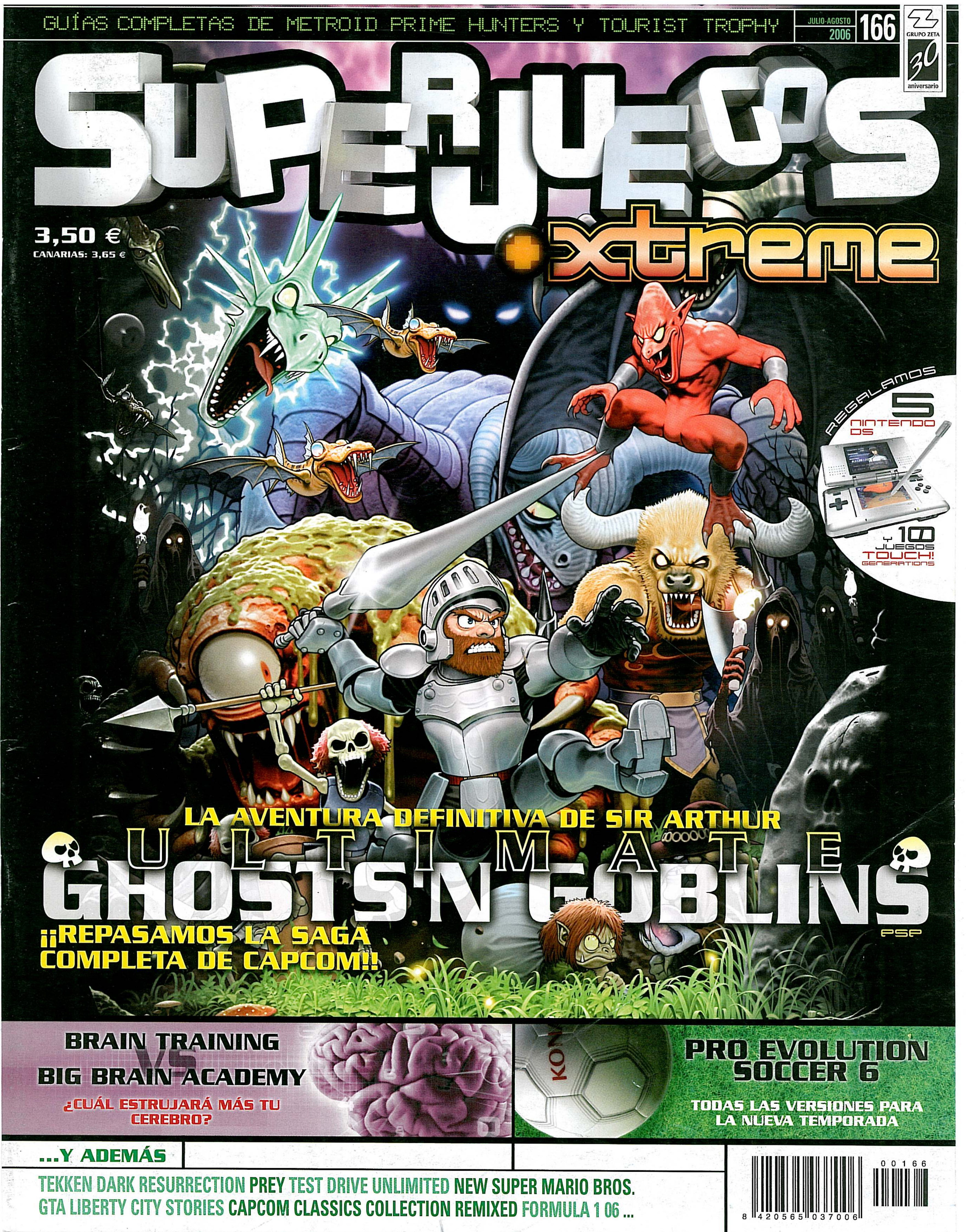


GUÍAS COMPLETAS DE METROID PRIME HUNTERS Y TOURIST TROPHY
JULIO-AGOSTO 2006
166
GRUPO ZETA
30 aniversario
SUPERJUEGOS
xtreme
3,50 €
CANARIAS: 3,65 €
REGALAMOS 5 NINTENDO DS
Y 100 JUEGOS TOUCH! GENERATIONS
LA AVENTURA DEFINITIVA DE SIR ARTHUR
ULTIMATE
GHOSTS'N GOBLINS
PSP
¡¡REPASAMOS LA SAGA COMPLETA DE CAPCOM!!
BRAIN TRAINING
VS
BIG BRAIN ACADEMY
¿CUÁL ESTRUJARÁ MÁS TU CEREBRO?
PRO EVOLUTION SOCCER 6
TODAS LAS VERSIONES PARA LA NUEVA TEMPORADA
...Y ADEMÁS
TEKKEN DARK RESURRECTION PREY TEST DRIVE UNLIMITED NEW SUPER MARIO BROS.
GTA LIBERTY CITY STORIES CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED FORMULA 1 06 ...
00166
8 420565 037006

SUMARIO Nº166

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**
Director General de Revistas: **José Luis García**

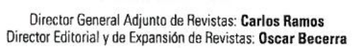
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactores Jefe: **Bruno Sol Nieto** y **Pedro Berruezo**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa,**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Francisco Caballero, David Castaño, Raúl Barrantes, Javier Iturrioz**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA



Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: IMV GmbH. Karl Heinz Grünmeier. Munich. Tel.: 49 89 453 04 20. Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe. Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates. Caroline Axe. Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: IMC International Magazine Company. Eliane de Viry, Paris, Tel.: 33153648887. Fax: 33145002581. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales. Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker. Basel, Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure. New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC. Hisayoshi Matsui. Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd. Adeline Lam. Singapur, Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei. Noah Chu. Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7. Pol. Ind. Cam Baliarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Tekken: Dark Resurrection

El emblemático *beat'em-up* de **Namco** golpea fuerte en **PSP** con una entrega destinada a convertirse en un clásico portátil. Simplemente impresionante.



Pro Evolution Soccer 6

Konami vuelve a superarse una vez más con la nueva versión de su clásico juego de fútbol. Te avanzamos lo mejor del más grande.



La aventura más épica de Sir Arthur

Capcom es una de las pocas compañías que, con sus títulos exclusivos y recopilaciones de sus clásicos más famosos, se está encargando de nutrir a la portátil de **Sony** de un *software* de altísima calidad. Desde **SuperJuegos** estamos más que orgullosos de brindar la portada de este número veraniego a uno de los mejores UMD que cualquier **PSP** podrá albergar en su interior durante mucho, mucho tiempo: ***Ultimate Ghosts'N Goblins***. Aunque aún queda una agónica espera hasta septiembre para poder disfrutar plenamente de este juegazo, te hemos preparado un completo reportaje donde podrás repasar las épicas aventuras de uno de los personajes más entrañables del mundo de los videojuegos. Bienvenido de nuevo, Sir Arthur...

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

SÚPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES

GUÍAS Y TRUCOS

EDITORIAL



¿Hay algo peor que un anciano escribiendo sobre videojuegos? «Antes sí que se hacían juegos en condiciones». «Esto en tiempos del Spectrum no pasaba». «Mis reflejos ya no son lo que eran». Pues sí, hay algo peor que tanta monserga: un anciano que escribe sobre videojuegos y que no tiene memoria. En SuperJuegos cubrimos un amplio espectro de generaciones jugonas: desde criaturas recién destetadas y que casi recibieron su PSP como regalo de Primera Comunión, hasta hombretones de mirada cansada que murmuran por lo bajo, en el frenesí de los cierres, odas incomprensibles al fósforo verde de su primer monitor. Pero todos, los pimpollos y los viejunos, tenemos memoria: intentamos adelantarnos al futuro de los videojuegos para contarlo en nuestras páginas, y por otra parte, sabemos de dónde venimos. La mejor prueba es que os ofrecemos un completo repaso de la serie Ghosts'n Goblins, desde sus primeras entregas a la última y trepidante versión para PSP. Y por supuesto, condimentado con múltiples reportajes de novedades como Brain Training, Big Brain Academy, Pro Evolution Soccer 6 o Prey. Y atentos a la sorpresa que os adelantábamos el mes pasado: una pequeña criatura llamada Xtreme y que dará mucho, pero mucho que hablar. Pasad un verano lo más enloquecido posible.

<<Pedro Berruezo>>

NOTICIAS

SONY C.E.

La familia PlayStation se viste de gala estas vacaciones

La filial española de **Sony C.E.** ha preparado una temporada estival con novedades para todos y cada uno de sus exitosos formatos. **PlayStation 2** recibe en forma de *pack* a los vertiginosos *Tourist Trophy* y *Formula One 06*, ambos a un precio de 179,99 Euros, mientras que la flamante **PSP** «blanco porcelana» acompaña su atractivo diseño con esa nueva joya que responde al nombre de *LocoRoco*. Además, la línea *Platinum* se estrena en la portátil de **Sony** a un precio de 24,99 Euros con un catálogo que recoge títulos tanto de la propia casa (*Ridge Racer* o *Pursuit Force*) como de third parties (*King Kong* o *GTA: Liberty City Stories*). Tú decides. Dentro o fuera de casa pero nunca sin tu **PlayStation**.



SONY C.E.

PSP nos prepara una jugosa hornada de lanzamientos

El movimiento se demuestra andando y **PSP** parece estar dispuesta a demostrar que no se trata de un sistema donde albergar conversiones de **PS2**. Estos son algunos de los títulos que llegarán en los próximos meses a las estanterías españolas. Pocas adaptaciones y muchos juegos exclusivos es lo que nos depara este otoño la portátil de **Sony**. Que el ritmo no pare...



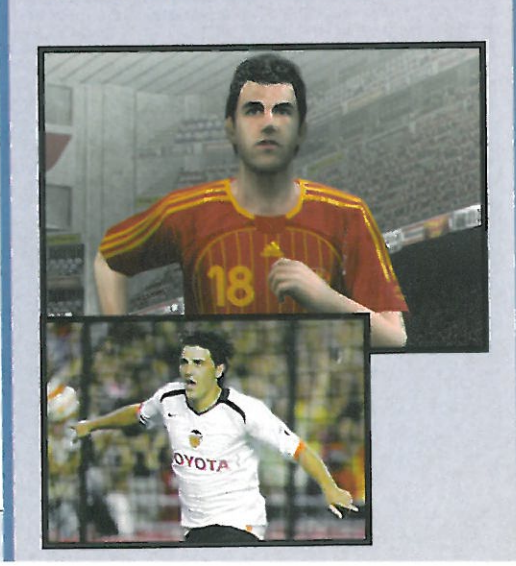




FIFA 07 - PES6

Nuevos rostros para FIFA y PES

Las dos franquicias más famosas del fútbol en consola ya disponen de sus correspondientes estrellas para portada. **Electronic Arts** ha fichado al jugador del Valencia C.F. David Villa, mientras que **Konami España** ha hecho lo propio con el delantero del Arsenal Cesc Fábregas.





ATARI

El terror llega a PlayStation 3

Y lo hace con dos títulos que, incluso antes de su aparición, se presentan como referentes dentro de la próxima generación de *survival horrors*. **Quantic Dream** (***Fahrenheit***) prepara para 2008 el inquietante *Heavy Rain*, mientras que **Eden Studios** ultima los detalles del nuevo *Alone in the Dark*.





¡¡NUEVAS IMÁGENES EN PS3!!



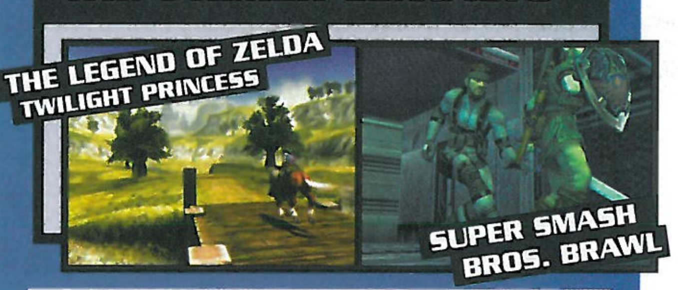
NINTENDO

¡Que empiece el espectáculo!

Sin duda, **Nintendo** atraviesa un momento dulce. Los juegos que te presentamos a continuación son una muestra de ello. **GC** recibe uno de sus últimos grandes títulos con *Super Paper Mario* mientras que **DS Lite**, tras alcanzar millonarias ventas en Japón, se prepara para *Touch! Bomberman Land* y *Mario Hoops 3 on 3*. Por su parte, **Wii** empieza a dejarse ver.



WII: PRIMER CONTACTO



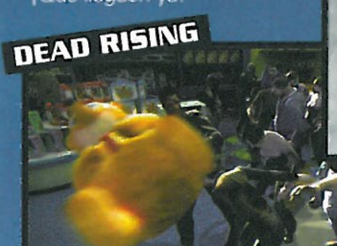
MICROSOFT

360, preparada para el abordaje

La nueva generación de *software* llega a la nueva generación de *hardware*, valga la redundancia. **Microsoft** lo demostró en el **E3** y nosotros no podemos más que seguir frotándonos los ojos con las nuevas imágenes de promesas como *Gears Of War*, *Lost Planet* o *Splinter Cell: Double Agent*. ¡Que lleguen ya!







SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

ENTREVISTA

James Armstrong

Vicepresidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment para España y Portugal

«El próximo noviembre se pondrán a la venta las primeras unidades de PlayStation 3, que promete revolucionar el mundo de los videojuegos»



«PlayStation 3 va a ser de color negro y será posible adquirirla también en color plata si uno lo desea, aunque me temo que habrá menos unidades»





«Si queremos vender 5 millones de PS3 en España, debemos ofrecer entretenimiento para todo tipo de consumidores»

¿Qué característica diferencia a PlayStation 3 de todos sus competidores?

Todas las máquinas de esta nueva generación son estupendas y cuentan con tecnología punta. Una diferencia básica de **PlayStation 3** viene dada por la incorporación del sistema Blu-Ray (BD), que supone un importante salto tecnológico, ya que permitirá visionar películas y reproducir juegos en alta definición. El procesador Cell potencia su capacidad gráfica de manera increíble, hasta el punto de que **PS3** será 35 veces más rápida que **PS2** y también unas 2-3 veces más veloz que **Xbox 360**.

Es sorprendente también el mando inalámbrico...

Sí, es muy innovador. Funciona con Bluetooth y permite guiar el juego no con los botones tradicionales, sino con el propio movimiento del mando, que lleva incorporado un giroscopio.

¿Cuánto nos costará la nueva PlayStation?

Saldremos con dos configuraciones distintas de disco duro, una de 60 gigas y otra de 20 gigas. Los contenidos para **PSone** y **PS2** serán compatibles con ambas, se podrán conectar con **PlayStation Portable** y contarán con la conexión para internet de alta velocidad. Y su precio se situará entre 499 y 599 euros.

¿Qué estrategia va a seguir Sony para el lanzamiento de PS3?

Todavía no hemos diseñado los planes de marketing, pero puedo asegurar que la inversión de lanzamiento será muy importante. Destacaremos

//PS3 se lanzará con dos configuraciones: una de 60 Gigas y otra de 20 Gigas//

la descarga de contenidos de la Red y vamos a centrarnos más en el cine, en las posibilidades que ofrece el formato Blu-Ray para el visionado de películas en alta definición. Además, para disfrutar de la calidad que ofrece el Blu-Ray será necesario contar con un televisor de alta definición, con lo cual es muy posible que **PlayStation 3** provoque grandes cambios tecnológicos en el hogar. Por eso vamos a estar muy próximos a la división de electrónica de consumo de Sony, que es la que vende las pantallas de alta definición.

Por lo que veo, Blu-Ray promete ser un negocio redondo para Sony. Pero Blu-Ray tiene un oponente importante en el HD-DVD, la tecnología de almacenamiento que apoya Toshiba. ¿De dónde parte su convicción de que Blu-Ray ganará la partida?

Mi opinión, y naturalmente puedo estar equivocado, es que Blu-Ray tiene dos ventajas: una es la capacidad de almacenaje que tiene, que es muy superior a la que posee HD-DVD; y dos, que Blu-Ray tiene un apoyo muy importante en el lanzamiento de **PlayStation 3**. En España hay aproximadamente 4,5 millones de **PlayStation 2**. Si se vendieran otras tantas **PlayStation 3**, y todas ellas incorporan la tecnología Blu-Ray, eso supondría una ventaja muy grande para este sistema.

Parece que vamos a tener que hacer cola para conseguir una PlayStation 3 antes de fin de año, porque no habrá muchas unidades disponibles. ¿La escasez forma parte de la estrategia de marketing?

Calculamos que estarán disponibles en todo el mundo unos dos millones de unidades para el lanzamiento, otros dos millones más para Navidad y otros dos hasta el 31 de marzo de 2007. Y no es que queramos crear una sensación artificial de escasez, es tecnología punta y nuestros ingenieros y diseñadores están añadiendo detalles hasta el último momento, con lo cual a día de hoy aún no se ha iniciado la fabricación de **PS3**.

¿Qué juegos estrella coincidirán con el lanzamiento de PS3?

Aún no hemos decidido los juegos que vamos a lanzar, pero serán entre seis y ocho. A eso habrá que añadir diez o doce juegos de los demás desarrolladores. De nuestros juegos, casi con toda seguridad dispondremos del nuevo *Fórmula 1*, el nuevo *SingStar* y *Heavenly Sword*.



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Tunea el buga del Neng
en exclusiva con Vodafone live!
vodafone
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
En tu móvil **Vodafone live!** el Neng eres tú. Bájate en exclusiva el videojuego del Neng y recorre sus rincones preferidos de Castefa hasta conseguir todo lo que necesita para tunear su buga. Sus armas, su baile, sus gafas y el lanzamiento de Cds. ¿Qué pasa Neng?
Encuéntralo en tu **Menú Vodafone** *live!* → **Videojuegos**
Recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Vodafone live! con 3G
Sharp 770SH
Precio: Videojuego 3€, Vídeos 1.5€. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb.
Imp. ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Una producción de El Terrat para Antena 3.
vodafone



Hasta llegar al trono de Loki te espera un verdadero infierno, superando niveles imposibles plagados de enemigos.

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

[PSP]

Capcom ultima el regreso de una de sus franquicias más legendarias, con una entrega para PSP que nos dejará sin habla

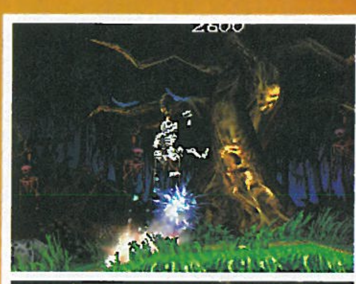
NEMESIS

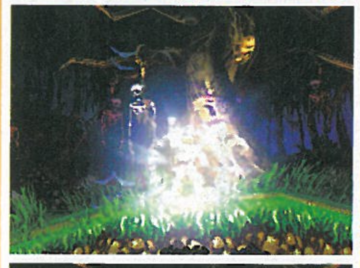
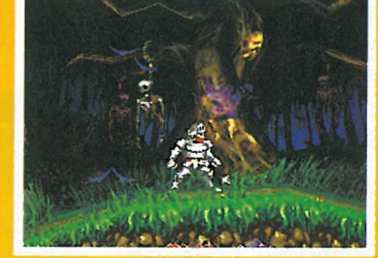




MUERTO... Y RESUCITADO

En el universo *G'NG* morir significaba volver al principio del nivel... hasta ahora. En un arranque de piedad, **Capcom** ha introducido la posibilidad de continuar justo dónde se ha muerto. Si eres un purista, podrás elegir el nivel de dificultad *Ultimate* y volverás al principio cada vez que mueras.

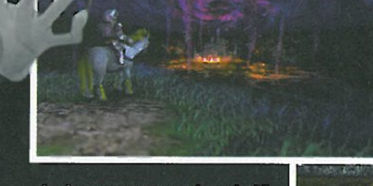




Una estampa típica del universo Ghosts'N Goblins: Sir Arthur saltando como un poseso mientras se deshace de todo tipo de criaturas demoníacas. En este juego morirás... y muchas veces.

Nada menos que 21 años han transcurrido desde que Sir Arthur diera sus primeros pasos en los salones recreativos, en aquel lejano 1985. Aquella *coin-op* se llamaba *Ghosts'N Goblins*, y proporcionó a **Capcom** prestigio y pingües ganancias, algo que volvería a repetirse tres años después con su secuela, el no menos legendario *Ghouls'N Ghosts*. Las andanzas de este caballero andante, capaz de seguir combatiendo a las fuerzas del mal en calzoncillos tras perder su armadura, continuarán próximamente (tras un parón de unos cuantos años), y lo harán en **PSP** de la mano de su creador original, Tokurou Fujiwara. El genio que diseñó en 1985 ese universo de zombis y magos, fantasmas y ogros, volverá a deleitarnos con su desbordante imaginación en septiembre, cuando ***Ultimate Ghosts'N Goblins*** llegue a las tiendas europeas. Nosotros hemos tenido ya ocasión de jugar a los primeros niveles, y aunque **Capcom** ha sido tajante en algunos aspectos (no se nos ha permitido capturar pantallas mas allá de la tercera fase), no queríamos perder la oportunidad de mostraros lo que será una de las grandes sensaciones de la temporada para la portátil de **Sony**. Toda la grandeza, el carisma, la jugabilidad, la música, el delirio gráfico de la saga *Ghosts'N Goblins* está presente en cada uno de los niveles de este UMD, ▸



La intro muestra cómo Loki ha secuestrado a la princesa y Sir Arthur inicia su rescate.







Las olas, el viento y los rayos te pondrán en más de un aprieto.

FIREBRAND: VUELVE EL «BRASAS»

No podía faltar. La gárgola Firebrand es imprescindible en cualquier *Ghosts'N Goblins*, y en esta entrega para **PSP** no tardarás demasiado en toparte con ella. La segunda fase acoge el primer duelo con esta leyenda alada, casi tan carismática como Sir Arthur, el «prota» del juego.





HECHIZOS

Ya sea por la mano de un mago, o por caer en un caldero, durante unos segundos te transformarás en una labriega, un pollo o un gigante.

ARMADURAS

Te protegen de los dos primeros ataques del enemigo, pero en esta entrega para **PSP** harán mucho más: podrás ejecutar magias con ellas, y su potencia irá en aumento dependiendo de la calidad de la armadura. Incluso se rumorea que existe una armadura alada que podría hacer volar a Sir Arthur... ¿será cierto?







Nuestra amiga la planta carnívora es otro enemigo clásico que no podía faltar.

que mantiene la mecánica 2D del original pese a contar con gráficos poligonales. La legendaria dificultad de los *G'NG* ha sido suavizada un poco, pero aún así, avanzar entre este ejército de fantasmas y brujos será una tarea ardua. Contarás con nuevas armas (además de las dagas, la lanza o la ballesta de las antiguas entregas), y distintas clases de armaduras. Podrás ejecutar magias, saltar de nivel resolviendo determinados *puzzles* y sufrirás hechizos que te harán vulnerable durante unos cuantos segundos. Los jefes finales te sorprenderán por su espectacularidad gráfica y su resistencia. Cualquiera que haya jugado a una entrega de *Ghosts'N Goblins* sabe bien cómo se las gasta **Capcom**: no habrá un segundo de descanso. Sobre Sir Arthur lloverán en todo momento todo tipo de criaturas, de tal forma que tendrás que prestar tanta atención al botón de disparo como al salto. De acuerdo, es un infierno, pero nos gusta. Hace más de una década que suplicábamos a **Capcom** un nuevo *Ghosts'N Goblins* y aquí lo tenemos. Mis pulgares sangrarán, mi paciencia se hará añicos, mi **PSP** hervirá, pero disfrutaré de algo grande y único. Volveré a encontrarme con la gárgola Firebrand, derrotaré a Loki de nuevo y tararearé todo el día la melodía de la primera fase. Será algo inolvidable, será un nuevo *Ghosts'N Goblins*.

//En Septiembre llegará a Europa//



La Saga Ghosts'N Goblins

Una franquicia tan legendaria como esta merece un buen repaso. Ante vosotros, 21 años os contemplan...



Ghosts'N Goblins

El gran mito. Corría 1985 y **Capcom** se hizo de oro con las andanzas de Sir Arthur, un caballero andante que correteaba en calzoncillos mientras abatía zombis y ogros con dagas, lanzas o, en el peor de los casos, bolas de fuego. Aun hoy en día sigue considerada como una de las recreativas mas difíciles de todos los tiempos. ¿Quién puede olvidar la música del primer nivel?

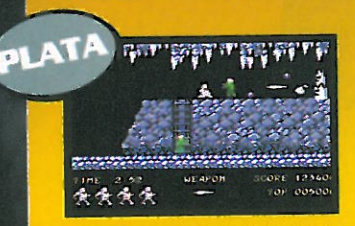
Las Mejores Conversiones

Commodore Amiga — ORO



Elite adaptó a los ordenadores la *coin-op* de **Capcom**, y lo bordó con la entrega de **Amiga**. Es sencillamente idéntica a la máquina.

Commodore 64 — PLATA



Los que no teníamos el dinero que costaba el **Amiga**, nos conformamos con la versión **C64**, la más jugable de las de 8 bits.

Ghouls'N Ghosts



Capcom tardó tres años en continuar la historia de Sir Arthur, pero mereció la pena. Sobre una placa recreativa CPS-1, ***Ghouls'N Ghosts*** nos deleitó con un desfile de fases inolvidables, prodigiosas melodías y una insana carga adictiva. Para muchos, entre los que me encuentro, es la mejor entrega de la saga G'NG. ¡La de pasta que me dejé en los recreativos con esta máquina!

Las Mejores Conversiones

NEC Supergrafx — ORO



La potente (y cara) consola de **NEC** sólo tuvo 5 juegos. Y esta obra maestra fue uno de ellos. Idéntica al pixel a la *coin-op* original.

Sega Megadrive — PLATA



No tan perfecta como la de **SuperGrafx**, pero mucho más accesible, fue el cartucho de **MD** mas buscado de su época. Imprescindible.

Super Ghouls'N Ghosts

Sir Arthur acompañó a la ***SNES/SFC*** en su lanzamiento, y lo hizo con una entrega dotada de una música orquestal que ponía los pelos de punta. El cartucho arrancaba magistralmente, con ese cementerio y el barco en ruinas. El problema llegaba con los niveles posteriores, mucho menos cuidados, que dejaban patente las prisas de **Capcom** por lanzar el juego con la **SNES**.





La Conversión a GBA

Un verdadero tesoro, sobre todo porque jamás fue distribuido en España. **Capcom** adaptó a **GBA** el juego de **SNES** y le incorporó además niveles extraídos (con nuevos gráficos y melodías mejoradas) de *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts*. Casi nada.



Firebrand
De villano a Héroe

Conocida en Japón como Red Arremer, la creciente popularidad de la gárgola Firebrand hizo que protagonizara sus propios juegos

Gargoyle's Quest

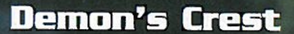
Uno de los primeros cartuchos de **GameBoy** en llegar a España. Tenía unos gráficos encantadores y una dificultad infernal. Si conocéis a alguien que se lo acabara, presentádnoslo.



Gargoyle's Quest II

Aquí nos quedamos con las ganas de ver las siguientes andanzas de Firebrand, que saltó a la **NES/Famicom**. La copia japonesa es una joyita para coleccionistas (la caja es una pasada).





Demon's Crest

Afortunadamente, sí pudimos disfrutar de las aventuras de Firebrand en **SNES**. Todavía nos acordamos de la aparición del primer jefe final...



Makaimura for Wonderswan

Si hablamos de juegos buscados por coleccionistas, no podemos dejar pasar la entrega para la portátil de **Bandai**. En blanco y negro, sí, pero sus gráficos son una pasada.



Nazomakaimura

La rareza entre las rarezas. **Capcom** adaptó al universo *G'NG* el *Incredible Toons* de **Dynamix**. Jamás salió de Japón. No nos extraña, aunque sólo por su música merece la pena localizarlo por e-bay.

Maximo: El sucesor

Capcom intentó recuperar el espíritu *Ghosts'N Goblins* con las andanzas de este caballero, creado por el genial ilustrador Susumu Matsushita. También se queda en calzoncillos, pero no era lo mismo.



6 Momentos inolvidables de los G'NG

Ghosts'N Goblins
La primera vez que Sir Arthur es hechizado.

Sólo los auténticos fans conocían la forma de hechizar a Sir Arthur: disparando sobre las lápidas. Al hacerlo invocabas al hechicero que nos convertía en sapo durante unos segundos.



Ghosts'N Goblins
La 1ª vez que Sir Arthur se queda en gayumbos.

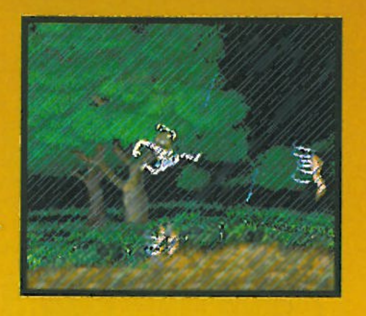
Nuestra cara era un poema al jugar por 1ª vez a G'NG. ¿Que hace ese tío corriendo en calzoncillos de corazones?. Era divertido, pero echabas el hígado en busca de una armadura...





Ghouls'N Ghosts
La tormenta, en el ecuador de la 1ª fase.

Escapabas del cementerio y te las prometías felices... hasta que la lluvia y el viento te obligaban a ajustar el salto al máximo para esquivar a los duendes en mitad de un tormentón.



Super Ghouls'N Ghosts
La ola gigante de la 1ª fase... ¡agua va!

Un efecto gráfico deslumbrante y auténticamente letal. Uno tenía que correr como un loco para buscar la protección de los pilares antes de que la ola gigante se lo llevara al infierno.



Ghouls'N Ghosts
Las esfinges lenguaraces del tercer nivel .

Un delirio de imaginación: saltar de una lengua a otra mientras avispones gigantes ponían a prueba tus reflejos. Y la pelea final... contra ¡una nube con un ojo!. ¿Que se fumó esta gente?



Ghouls'N Ghosts
El mismísimo Dios y su «sorpresita» final.

Después de sudar sangre y llegar al final, Dios nos decía que muy bien, pero que teníamos que repetir todo el juego y conseguir el arma con la que matar a Loki. Más de uno lloró...



Tekken [PSP]
DARK RESURRECTION

⇒ DOC



Namco crea el mejor juego de lucha 3D de la historia lúdica portátil

Al fin, una compañía se toma en serio los reproches que han hecho los usuarios sobre conversiones de juegos de **PS2** a **PSP**, y decide estrenar un título de indudable calidad y mantener su exclusividad para la portátil de **Sony**. La última entrega de *Tekken* aparecida en los salones recreativos llegará directamente a **PSP**, con sus nuevos personajes, sus novedades en el sistema de juego y el control y un motor gráfico que promete poner el listón muy alto a un género, la lucha 3D, que no predomina en el catálogo de **PSP**. Armor King regresa a la saga, junto a dos nuevos personajes: Sergei Dragunov, que mezcla la contundencia de Bryan Fury con algunos combos «golpe bajo-golpe alto»; y Lili, una especie de Ling Xiaoyu más «rastrera» y con ataques más potentes. Como hemos mencionado, se ha mejorado el control de todos los personajes, se han añadido nuevos golpes para igualarlos en posibilidades y se ha modificado la física, cambiando ligeramente la forma en la que se realizan los combos aéreos. La versión para **PSP** incluirá los 36 personajes de la recreativa, así como sus 19 detallados escenarios, que incluyen, como novedad con respecto a *Tekken 5*, efectos climáticos de todo tipo. Aunque la potencia de **PSP** no puede compararse a la recreativa de ***Dark Resurrection***, **Bandai Namco** ha puesto al

//El mejor beat'em-up 3D jamás creado para portátil//



límite el *hardware* de la portátil de **Sony**, utilizando unas texturas de mucha calidad y manteniendo un *framerate* en todo momento similar al de la recreativa original, muy superior al de la mayoría de los títulos para **PSP**. Como de costumbre, **Bandai Namco** ha incluido extras de todo tipo, entre los que encontramos varios mini-juegos, ítems para personalizar a nuestro personaje (que tendremos que intercambiar por puntos en el modo *arcade*) y algo que convertirá a ***Dark Resurrection*** en el mejor *beat'em-up* jamás creado para una consola portátil: modo multijugador On-line.

NUEVOS PERSONAJES

Armor King regresa en esta nueva entrega, y lo hace junto a dos nuevos personajes: Sergei Dragunov y Lili.

Pro Evolution

El mejor fútbol regresa a PlayStation 2 con la entrega más elaborada y equilibrada de toda la saga Pro Evolution Soccer



Con la fiebre por el fútbol en su punto álgido, en pleno Mundial de Alemania, ahora que se respira fútbol cada día y en cualquier lugar... ¿qué más podríamos desear los aficionados al deporte rey en su vertiente lúdica más realista? Por supuesto, una nueva entrega de ***Pro Evolution Soccer***. Con *Winning Eleven 10* ya en las calles (niponas), solo nos queda esperar a que **Konami** haga los últimos retoques y mejoras y actualice las plantillas para poder disfrutar de ***Pro Evolution Soccer 6*** en otoño de 2006. La nueva entrega de *PES* heredará, casi con total seguridad, la gran cantidad de novedades de su hermano japonés; *WE10* presenta una inteligencia artificial muy mejorada con respecto a la anterior entrega, que influirá a la hora de jugar contra la CPU y en el momento de confeccionar alguna jugada con los demás miembros del equipo del jugador. La respuesta, el comportamiento y las acciones de los jugadores se asemejan a las de contrincantes reales como en ningún otro simulador deportivo. La curva de dificultad se ha acentuado, manteniendo un nivel asequible para principiantes de una a tres estrellas (muy fácil para los expertos en la saga) y una endiablada dificultad, basada sobre todo en la I.A. de los oponentes, en los niveles cinco y seis. **Konami** ha mejorado también las acciones individuales, de tal forma que los regates resultarán decisivos y mucho más eficientes que en otras entregas; de hecho, entre sus novedades más importantes se encuentra el regate *Matthews*. ***PES6*** incluirá el Modo Desafío Internacional, estrenado en la anterior entrega en su versión japonesa (aunque era exclusivo para la selección de ese país), que enfrentará a nuestra selección favorita a las fases de clasificación para el Mundial. Aunque técnicamente es superior a *PES5*, sus gráficos no han cambiado en exceso, debido sobre todo al tope que se ha alcanzado con el *hardware* de **PS2**. Sin duda alguna, la mejora más importante de este nuevo ***PES6*** con respecto a la versión japonesa es la inclusión de ese modo multijugador On-line que tantas horas de diversión nos ha proporcionado en *PES5* y que, misteriosamente, desapareció del menú de *Winning Eleven 10*.

//PES6 llegará a España con modo On-line//

NUEVA GENERACIÓN

Shingo «Seabass» Takatsuka mencionó en el **E3** que los *PES* de nueva generación alcanzarán un nivel de realismo que superará nuestras expectativas.

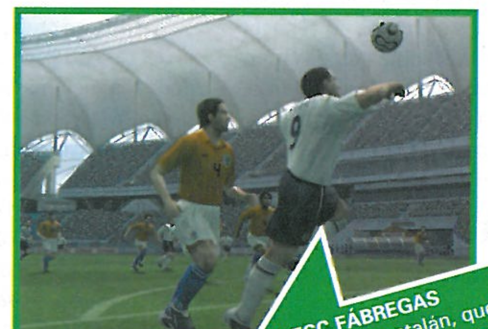






Soccer 6







CESC FÁBREGAS
El jugador catalán, que actualmente milita en el Arsenal, será la imagen de ***Pro Evolution Soccer 6*** en España. En el resto de Europa, será Adriano.







VERSIÓN DE PES6 PARA NINTENDO DS

Si bien Konami ha confirmado que la versión para **PSP** está en desarrollo, el primer ***PES6*** portátil que hemos visto y jugado (en el **E3**), ha sido el de **Nintendo DS**; más *arcade* y directo que el original.

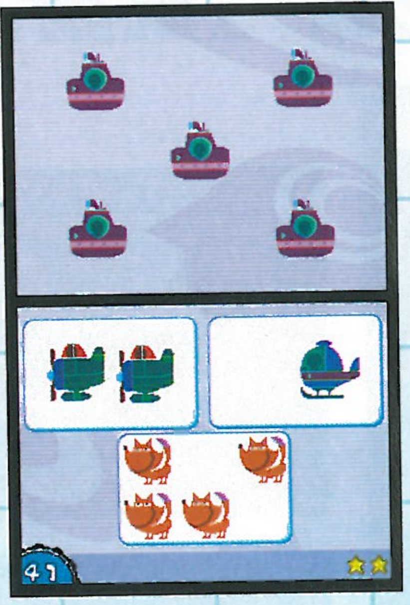


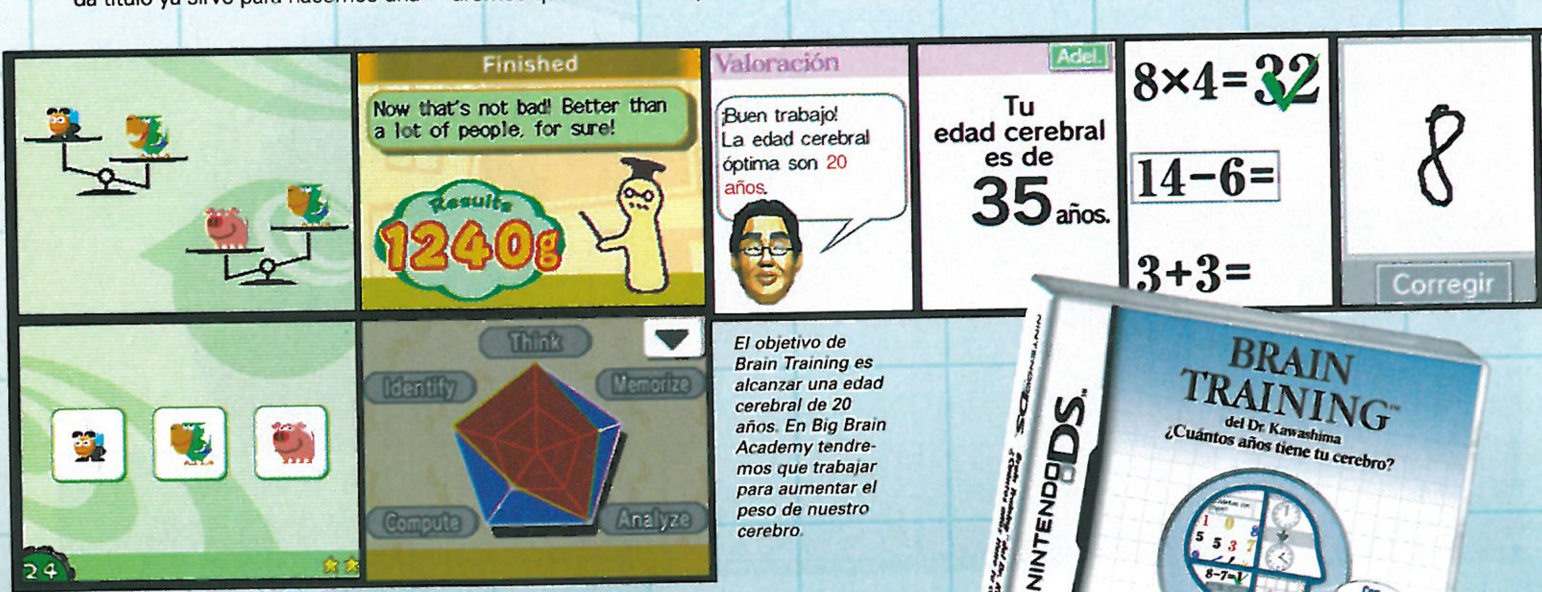
Brain Training VS

Los tests de inteligencia de Touch! Generations frente a frente

A un lado del *ring* el profesor Ryuta Kawashima, un reputado neurocientífico japonés autor de un exitoso libro con ejercicios para agilizar la mente. Enfrente, el Dr. Azo: una especie de gusano con bigote, birrete y gafas, director de la Academia Big Brain. ¡Que comience el Duelo de Cerebros! La primera diferencia se aprecia nada más comenzar: mientras que a ***Big Brain Academy*** se «juega» como a cualquier título de **Nintendo DS**, para disfrutar de ***Brain Training*** tendremos que colocar la consola de lado, como si fuera un libro. Antes siquiera de comenzar a jugar, la estética de cada título ya sirve para hacernos una primera idea del tono que lleva cada uno. Mientras que el título del Profesor Kawashima ofrece una imagen rigurosa y un *look* austero y aséptico, ***Big Brain Academy*** es mucho más colorista y *näif*. Entrando ya en los ejercicios en sí encontramos varios puntos de divergencia. Ambos cartuchos nos permiten realizar una prueba para evaluar el estado de nuestro cerebro nada más comenzar, pero sólo en ***Big Brain Academy*** podremos acceder a todas las pruebas desde el principio. En ***Brain Training*** tendremos que irlas desbloqueando mediante el entrenamiento diario, de forma que cada día que practicamos queda señalado en un calendario. Por otro lado, el programa de Kawashima sólo registra el primer resultado que consigamos cada día en una prueba, mientras que el del Dr. Azo guarda siempre nuestras mejores puntuaciones. Esto es aplicable también al test de inteligencia: ***Brain Training*** mide la edad de nuestro cerebro y muestra la puntuación que hayamos obtenido en la última medición; en ***Big Brain Academy*** los resultados se reflejan en forma de peso cerebral pero lo que queda guardado en nuestro perfil es siempre la mejor puntuación obtenida. Esto

//En Brain Training la consola se coge de lado, como un libro//





El objetivo de Brain Training es alcanzar una edad cerebral de 20 años. En Big Brain Academy tendremos que trabajar para aumentar el peso de nuestro cerebro.

Género > **Inteligencia** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo** Programador > **Nintendo** Jugadores > **1-16**
Ejercicios > **+12** Niveles de Dificultad > **3** Texto/Doblaje > **Castellano/-** Grabar Partida > **Cartucho**

3+

GRÁFICOS 6,0
Para ilustrar lo poco que hay que destacar en este apartado basta decir que el mayor alarde gráfico es el render de la cabeza del profesor Kawashima. Todo lo demás, menos que minimalista.

MÚSICA / FX 5,5
Puede que un juego de estas características no requiera una banda sonora orquestada pero tampoco habría estado de más incluir alguna melodía y un catálogo de efectos que superase la decena de sonidos.

JUGABILIDAD 8,9
Excelente uso de la pantalla táctil a la hora de reconocer los números (con el texto es algo más difícil) en operaciones matemáticas y sudokus. A veces nos sobrarán las explicaciones de Kawashima.

DURACIÓN 8,5
Al cabo de una semana de entrenamiento las pruebas comienzan a ser repetitivas pero no se pierde el incentivo de seguir mejorando. El centenar de sudokus y la posibilidad de descargar más es impagable.



NINTENDO DS

8,6 GLOBAL

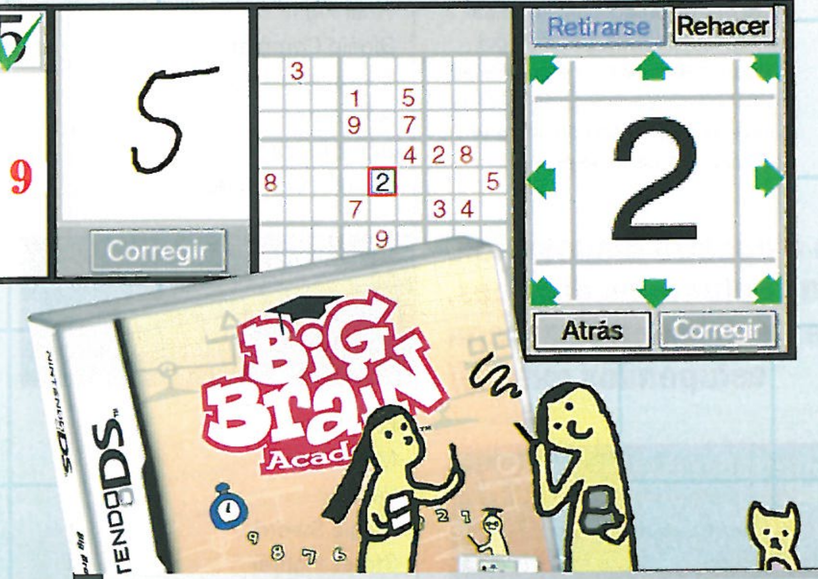
Big Brain Academy

hace que ***Brain Training***, al autolimitarse enseguida, no exija más que unos minutos al día de dedicación (aunque el sistema de calendario es un gran incentivo para practicar a diario) mientras que en la Academia podremos pasar horas y horas tratando de superar nuestros propios récords en tres niveles diferentes de dificultad. En cuanto a las pruebas en sí, hay que decir que las de ***Brain Training*** son más tradicionales, de forma que tendremos que realizar operaciones aritméticas, memorizar palabras o leer en voz alta (lo cual resulta un poco fuera de lugar) mientras que las de ***Big Brain Academy*** son más lúdicas, más distendidas: identificar formas, recordar sonidos, contar bloques... y todo organizado en cinco categorías diferentes. Asimismo, hay que señalar que ***Brain Training*** aprovecha mucho mejor las capacidades de **Nintendo DS**, haciendo gala de un excelente reconocimiento de texto (aunque habrá que aprender primero el trazado óptimo de cada número) y hasta de voz, mientras que para marcar cifras en ***Big Brain Academy*** tendremos que utilizar una interfaz estilo calculadora. Otra estupenda forma en la que ***Brain Training*** aprovecha la pantalla táctil es con el centenar de sudokus (clasificados en tres dificultades diferentes) incluidos como extra en las versiones americanas y europeas del juego y que constituyen toda una fuente de diversión en sí mismos. Además, de poder descargar nuevos tableros vía Wi-Fi, ***Brain Training*** cuenta con otras opciones inalámbricas como enviar una demo a otra **Nintendo DS** o disputar un duelo de cálculo de hasta 16 jugadores con un solo cartucho. Mucho más completo se presenta este apartado en ***Big Brain Academy***, ya que, además de compartir una *demo*, nos permite enfrentarnos a otros siete jugadores en cualquiera de las 15 pruebas incluidas en el juego, pudiendo determinar diferentes variables. Así, nuestro veredicto es muy difícil y más teniendo en cuenta que cada título ofrece una experiencia diferente. ***Brain Training*** es perfecto para personas con menos experiencia en el ámbito de los videojuegos cuyo objetivo prioritario sea entrenar su cerebro, pero nosotros nos quedamos con ***Big Brain Academy***, más divertido desde el primer día y con más pretensiones de «enganchar» al jugador y motivarle a superar sus propias puntuaciones o las de familiares y amigos.

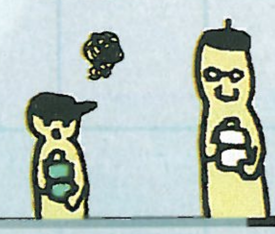
LOS DOS LADOS DEL CEREBRO

Las pruebas de ***Brain Training*** son de corte clásico y estética sobria. ***Big Brain Academy*** es más colorista y ameno.









Género > Inteligencia Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-16
Ejercicios > 15 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Cartucho

3+

GRÁFICOS 6,7

Estética naif y personajes coloristas de trazos sencillos que contrastan con la frialdad y la asepsia de Brain Training. Tampoco son ninguna maravilla pero cumplen bien su misión y dan encanto al juego.

MÚSICA / FX 6,5

Como sucedía con su rival, van acordes con los gráficos. Melodías sencillas y efectos simples que cumplen sin alardes pero que refuerzan la personalidad del juego. Nos gustan los balbuceos del Dr. Azo.

JUGABILIDAD 8,6

Prácticamente todas las selecciones se realizan con el stylus, por lo que no es raro marcar alguna casilla por error en el fragor de los minijuegos. Si tratamos de pausar el juego durante una prueba, ésta se anulará.

DURACIÓN 8,4

Desde el principio podremos acceder a quince pruebas diferentes con tres niveles de dificultad cada una. Conseguir medalla de oro en todas dejará nuestro cerebro echando humo. Excelente modo multijugador.



Capcom Classics Collection Remixed

Género > **Compilación Arcade** Formato > **UMD**
Compañía > **Capcom** Programador > **Digital Eclipse** País > **Japón**

Se abre la veda de los clásicos de Capcom para la consola portátil de Sony

Las compilaciones de clásicos de recreativa son tan adecuadas para los soportes portátiles que comenzar este primer vistazo a ***Capcom Classics Collection Remixed*** con tamaña afirmación es una perogrullada evitable. Bien, ya está hecho: no está de más recalcar la necesidad que había - hasta ahora - de poder disfrutar de un pedacito de la historia de **Capcom** en las portátiles de nueva generación. Los usuarios de **PSP** tienen a su disposición con esta recopilación veinte títulos de los que todos, en mayor o menor medida, hemos disfrutado en aquellos salones recreativos de penosa reputación entre progenitores. Varios de ellos, además, indiscutiblemente necesarios, como ***Strider***, ***Final Fight***, ***Captain Commando***, ***1941***, ***Bionic Commando*** o ***Forgotten Worlds***. Llama la atención que, contrariamente a lo que podría esperarse, ***Remixed*** no es una traslación a portátil del *Classics Collection vol. 1* de consolas de sobremesa, ya que la selección de títulos se ha llevado a cabo desde cero. Así, junto a los ya mencionados, encontramos otros como ***Street Fighter***, ***Magic Sword***, ***Black Tiger***, ***Three Wonders*** o ***Block Block***. Lo cual significa, efectivamente, que otros como *Ghosts'N Goblins* o *Street Fighter II* se han quedado fuera. Antes de entonar lamentos, conviene resaltar el cuidado con que se ha trasladado cada juego al nuevo soporte. La emulación es impecable, sin saltos en la imagen ni incómodas aceleraciones. Exactamente lo mismo puede decirse de los efectos de sonido y las bandas sonoras. Además, la posibilidad de elegir entre varios modos de pantalla, entre ellos un genial modo vertical en algunos títulos (jugando con la consola en dicha posición), dan nueva dimensión a algunos títulos. ***Classics Collection Remixed*** incorpora también un agradecido sistema de extras, los cuales van desbloqueándose a medida que se consiguen logros determinados en los diferentes juegos - a los que, por otro lado, se accede desde un menú general con *preview* animada de cada uno incluida -. Los extras van desde una breve historia de cada juego para ponernos en antecedentes, hasta consejos y técnicas, pasando por imágenes exclusivas o la posibilidad de reproducir las canciones de cada banda sonora.Y todo con una presentación exquisita. **STAN BY**

//Veinte títulos a nuestra disposición, muchos de ellos auténticos clásicos, magníficamente presentados y con estupendos extras//



SIN MIEDO A LA NOSTALGIA
En casos como Strider o Final Fight, la nostalgia no nos engaña. Siguen siendo dos juegazos que parecen no envejecer.

Son veinte. Y muchos deberían sonarte...

- 1941
- Side Arms
- Legendary Wings
- Forgotten Worlds
- Black Tiger
- Strider



- Final Fight
- Bionic Commando
- Three Wonders
- Avengers
- Block Block
- Captain Comando



- Last Duel
- Mega Twins
- Varth
- Magic Sword
- Street Fighter



- Quiz & Dragons
- The Speed Rumbler
- Section Z



La posibilidad de jugar con la PSP en posición vertical aumenta exponencialmente el disfrute de títulos como 1941 o Block Block.

Captain Commando siempre estuvo a la sombra de Final Fight. Es hora de reivindicarlo.

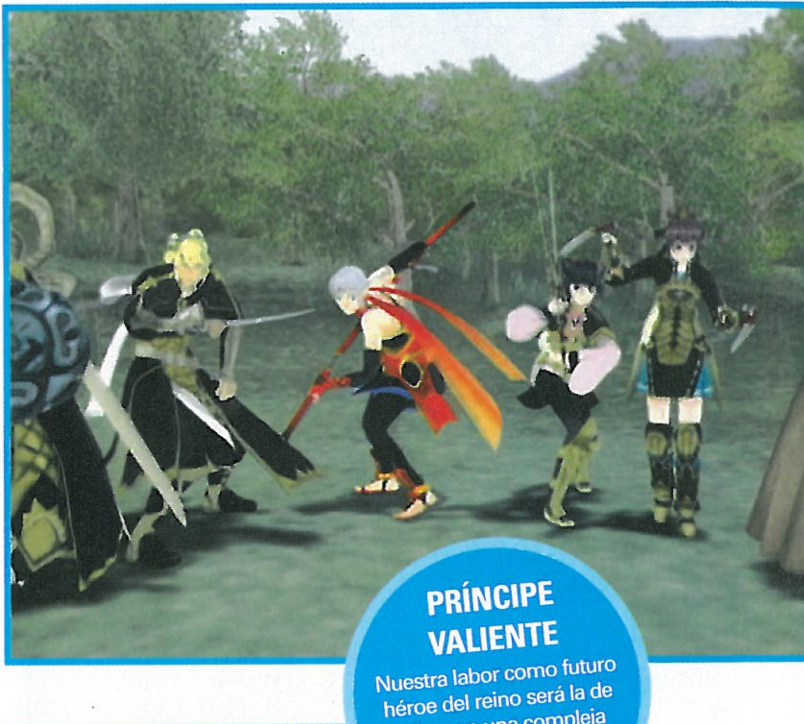


Género > **RPG** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Konami**
Programador > **Konami** País > **Japón**

Suikoden V

La saga de Konami, más grande y viva que nunca en su despedida a PS2

Así es. Durante el próximo Otoño, las 108 estrellas del destino brillarán con especial fuerza en todo el firmamento europeo, poniendo un excelente punto y seguido a una serie que, desde sus inicios, se ha mantenido fiel a la marca **PlayStation**. El primer *Genso Suikoden* debutó en **PSone** allá por el año 1995. Diez años más tarde, **Konami Europa** celebra su décimo aniversario comercializando un quinto y espectacular episodio para **PlayStation 2**, antes de que la leyenda continúe por un nuevo sendero en los sistemas de nueva generación (**Sony** cuenta con todas las papeletas para llevarse el gato al agua una vez más). Con cuatro capítulos a sus espaldas, *spin-offs* y recopilaciones varias (la última de ellas, con las dos primeras entregas para **PSP**, salió en febrero en Japón), la nueva aventura de **Konami**, inspirada en la novela china *Outlaws of the Marsh* (de ahí la referencia a los cuerpos celestes) llega dispuesta a demostrar la excelente forma que goza el RPG más clásico. ***Suikoden V*** nos transporta a un mágico universo donde se dan cita un total de 108 carismáticos personajes, 60 de ellos a nuestra disposicion para salvar al reino de Falena de la anarquía absoluta. Un argumento repleto de guerras, traiciones y, por supuesto, héroes, se dan cita en un épico DVD-ROM que promete horas y horas de intriga y emoción. Además, el juego llegará con el siempre agradecido selector 50/60 Hz. y una convincente traducción al castellano. **GRADIUS**



PRÍNCIPE VALIENTE
Nuestra labor como futuro héroe del reino será la de lidiar con una compleja trama repleta de personajes.

La intro sirve de excelente preludio a nuestra aventura. El corte musical que la acompaña es Wind of Phantom, de Yuji Korijama.

Descubre una nueva forma de jugar con tu PSP.

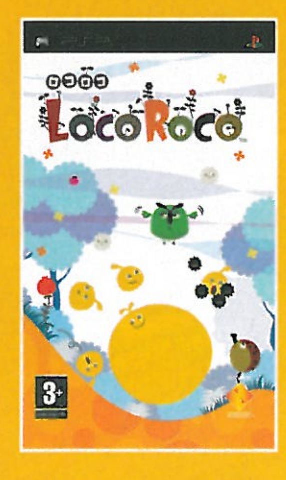








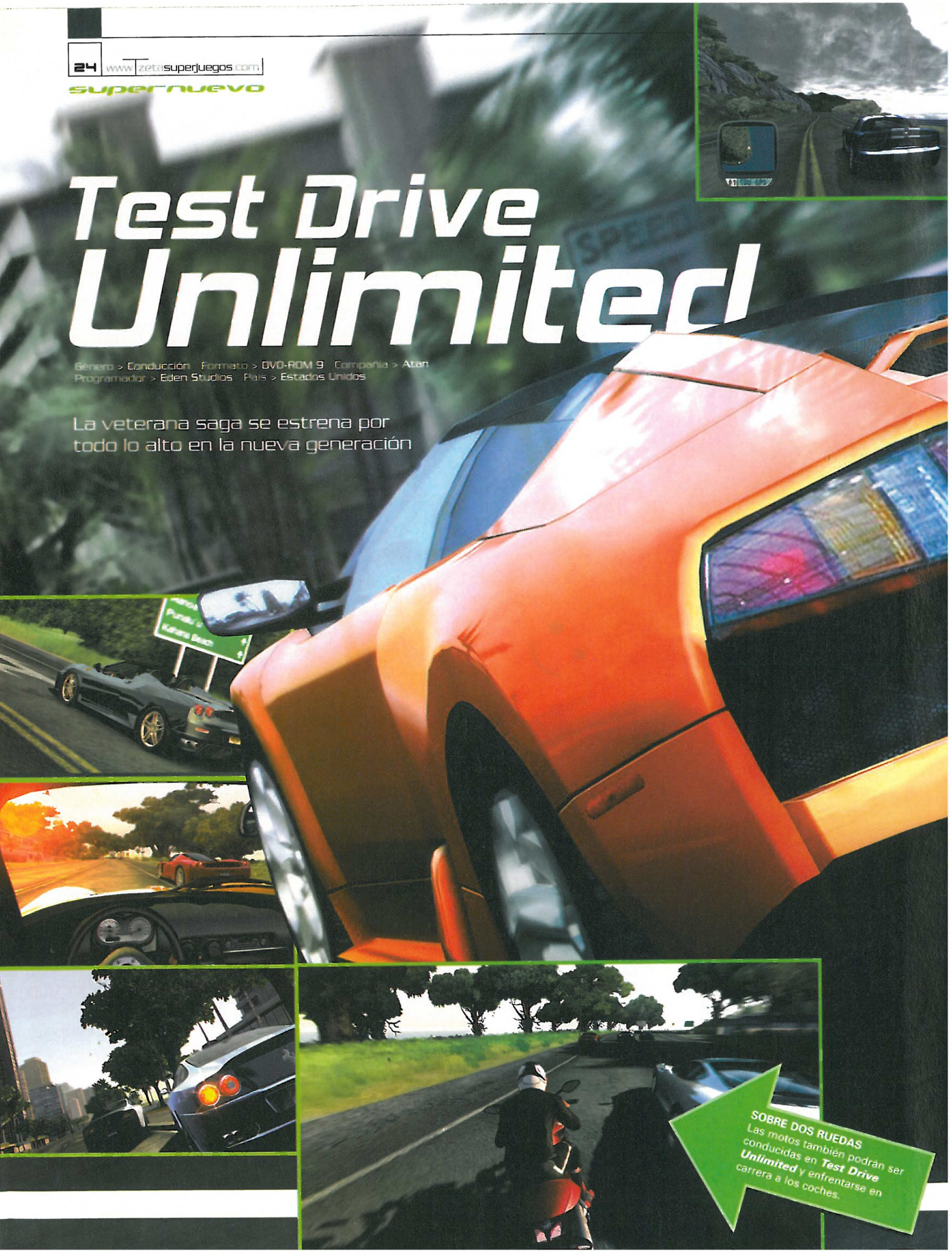






Entra en yourpsp.com
y descárgate gratis
la demo del juego que está
volviendo loco a medio mundo.

Cuidado.
Engancha.
LocoRoco.com
PSP
PlayStation Portable



Test Drive Unlimited

Género > Conducción Formato > DVD-ROM 9 Compañía > Atari
Programador > Eden Studios País > Estados Unidos

La veterana saga se estrena por todo lo alto en la nueva generación

SOBRE DOS RUEDAS
Las motos también podrán ser conducidas en ***Test Drive Unlimited*** y enfrentarse en carrera a los coches.



Una de las opciones a las que podrás acceder desde tu casa es la de personalizar a tu personaje físicamente y en lo que a indumentaria se refiere.

Playas infinitas, bellos atardeceres, palmeras, chicas y chicos guapos... parece el plan perfecto para estas vacaciones estivales. Si a esto le añades los mejores deportivos del mundo, poco más se puede pedir. Los franceses de **Eden Studios** han tomado las riendas de una saga que debutó allá por 1987, y que siempre se ha caracterizado por el realismo máximo, hasta el extremo de optar por la vista en primera persona a la hora de conducir los vehículos. Sin embargo, esta nueva entrega poco tiene que ver con ello. En un derroche de originalidad, el juego comienza en la cola de embarque de un vuelo que se dirige a una paradisíaca isla del Pacífico. Aquí deberás elegir a tu personaje, y no se trata de los típicos de un juego de conducción; más bien parecen extraídos de una ilustración de Jordi Labanda. A continuación aterrizarás en la isla en cuestión: un paraíso terrenal lleno de carreteras por las que circular y sitios a los que acudir. Lo primero será alquilar un vehículo para llegar a alguno de los concesionarios y hacerte con el tuyo propio, y acto seguido hacer lo mismo con una casa donde alojarte tú y los coches que vayas consiguiendo. Aunque aún no está cerrada la lista de fabricantes que cederán sus creaciones, puedes esperar representantes de la talla de **Ferrari**, **Lotus**, **Dodge**, **Ford**... Y las marcas conocidas no acaban en este apartado, ya que podrás vestir a tu personaje con ropa de **Ecko Unlimited**, entre otros. El desarrollo de la acción es totalmente libre. Con la ayuda de un mapa y un GPS (con voz femenina incluida, como los de verdad) podrás explorar cada rincón de la isla. Unos iconos te avisarán en la carretera de los diferentes eventos: carreras de todo tipo, concesionarios, tiendas, etc. Los transeúntes también tendrán un papel importante, ya que te pedirán ayuda para llegar a su destino o para que les libres de su pesada carga. Pese al realismo que se ha imprimido a su apartado técnico, el control de los coches es bastante *arcade*, y se ha hecho lo posible para que todos los jugadores disfruten al máximo mientras los centenares de caballos de estas máquinas recorren los paradisíacos entornos bajo el sol. No todo será correr: la policía estará presente vigilando que no cometas demasiadas infracciones. Los niveles de persecución pueden hacer que te pongan barricadas para impedir tu avance. A pesar de que se echan de menos los daños en los vehículos (sólo existen, y muy bien reproducidos, en el tráfico genérico de la isla), el modelado es realmente impresionante. Y no sólo en la carrocería: el interior de cada modelo ha sido fielmente recreado, y podrá ser disfrutado gracias a una vista interior que deja girar la cámara como si de tu cuello se tratara. **LAST MONKEY**

//Impresionantes deportivos, velocidad extrema y un entorno de ensueño//



Las fases «históricas» son practicamente idénticas a las de la entrega PS2. La única diferencia es que en PSP no podrás conducir ningún vehículo. Irás de una misión a otra por arte de magia.

Género > Simulador de gangster Formato > UMD Compañía > Electronic Arts Programador > Page 44 Studios / EA País > EE.UU.

El Padrino

EA desiste de hacer una conversión directa, e incorporará cambios en la entrega PSP

Con más de medio año de retraso respecto al resto de versiones, ***El Padrino*** llegará a la portátil de **Sony**, y lo hará en una entrega diferente, en la que echaremos en falta algunos detalles de sus hermanas mayores. Desde luego, nadie esperaba encontrar en este UMD la exhaustiva recreación de los cinco barrios de Nueva York que pudimos disfrutar en **PS2** y **Xbox**, pero lo sorprendente ha sido la decisión de **EA** de eliminar cualquier libertad de movimientos a lo *GTA* de esta versión **PSP**. Olvídate de conducir coches y darte un garbeo por las calles de Manhattan. En **PSP**, las misiones de ***El Padrino*** se van sucediendo en capítulos, e irás de una a otra directamente. Serán idénticas a las que pudimos disfrutar en **PS2**, salvo la ya mencionada desaparición de aquellas fases que implicaban pilotar un coche. Sin la libertad de movimientos, ¿Cómo conquistar los comercios y tinglados clandestinos de las otras familias? Habrá que hacerlo desde un nuevo modo de juego, creado exclusivamente para **PSP** y bautizado como *Mob Wars*. Será un juego de estrategia a lo *Risk*, con cartas y todo, en el que irás acumulando el dinero y poder necesario para ir conquistando los territorios de otras familias. Gráficamente, *El Padrino* de **PSP** es impresionante, prácticamente idéntico a la versión **PS2**, sobre todo en lo que se refiere a la recreación de Marlon Brando, James Caan y el resto del reparto de la película de Coppola. NEMESIS

//Los gráficos son casi idénticos al Padrino de PS2//

Mob Wars

Creado en exclusiva para **PSP**, este nuevo modo de juego recuerda por momentos al *Risk*, incluso por la incorporación de cartas. Estrategia combinada con fases de acción.


MotoGP'06
CAMBIA DE ÁNGULO
ign.com BEST OF E3 2006 WINNER
XBOX 360 +
TAMBIÉN DISPONIBLE PACK
CONSOLA XBOX 360 + MotoGP'06
WWW.MOTOGPTHEGAME.COM
Game and Software ©2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and ©2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Racing. Climax Racing and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Racing Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
3+
CLIMAX
THQ
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360

Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM 9 Compañía > 2K Games
Programador > 3d Realms/Venom Games País > Reino Unido

Prey

El único salvador posible de la especie humana no está convencido de serlo...

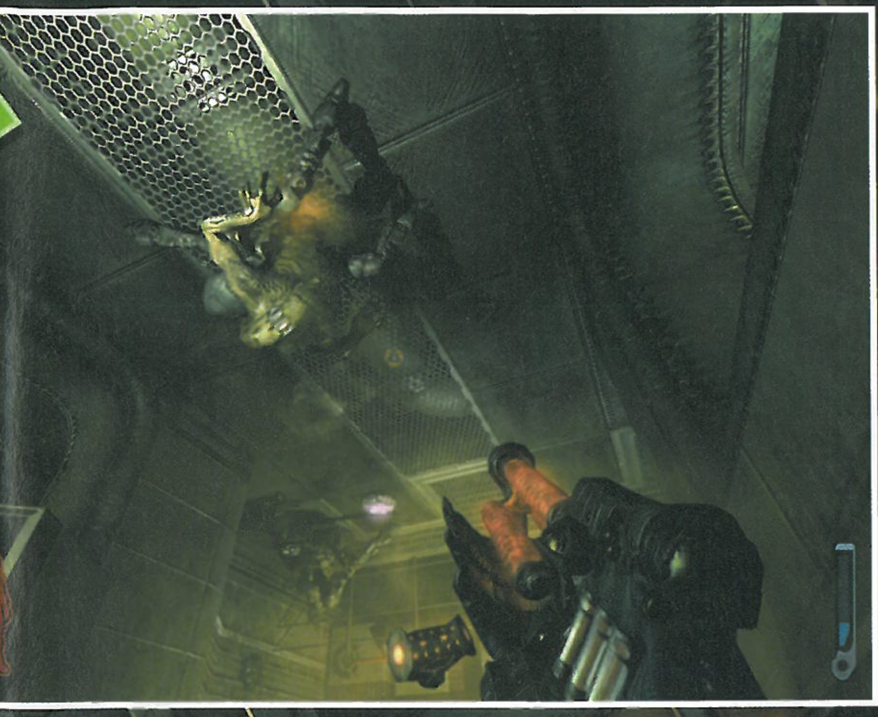
Los indios Cherokees, aquellos nativos exterminados a conciencia por los colonizadores que llegaron a su tierra natal procedentes de Europa, suelen aparecer en las producciones lúdicas como enemigos o gente en general de poco fiar. Sin embargo, los programadores de **Human Head** (desarrolladores de la versión original para **PC**) y los de **Venom Studios** (que se encargan de lo propio para la conversión a **Xbox 360**) han decidido que recaiga en la figura de uno de estos nativos la labor de salvar el mundo de la enésima invasión alienígena.

Tommy es un mecánico que vive junto con su abuelo en una reserva, y sólo sueña con abandonar lo que para él es una especie de cárcel y olvidarse de sus ancestrales raíces. Pero cuando una gigantesca nave abduce a sus semejantes (incluida la sexy camarera del bar en el que se encuentra) y a él mismo, se da cuenta de que se ha convertido en la única esperanza de su pueblo. Tras una primera visita a la nave nodriza de los extraterrestres, conocerá su verdadera procedencia y entrará en contacto con sus ancestros, que le otorgarán la capacidad de abandonar su cuerpo en forma de espíritu para así poder llegar a lugares inaccesibles. Esta habilidad será una de las claves de la jugabilidad de este



MI MUNDO AL REVÉS
La gravedad dentro de la nave alienígena cambiará totalmente, lo que llevará a situaciones como la que véis en la pantalla.

Tommy podrá manejar todo tipo de artilugios de tecnología alienígena.



La historia de Prey

El juego distribuido por **2K Games** ha estado muy cerca de convertirse en una de esas producciones que se encuentran permanentemente, y durante un prolongado espacio de tiempo, en proceso de desarrollo para más tarde ser canceladas (léase *Starcraft Ghost* y similares). La primera versión del juego fue anunciada en 1995. Durante los años sucesivos fue mostrado en los distintos **E3** recibiendo muy buenas críticas, pero diferentes problemas técnicos hicieron que su desarrollo se congelase en 1999. Afortunadamente, dos años después, **D Realms** consiguió arrebatar la licencia del juego a **Atari** y comenzó de nuevo el proceso de desarrollo. El año pasado, **2K Games** anunció que se haría cargo de las tareas de distribución del juego.



shooter en primera persona. También lo será el original uso de la gravedad que los creadores del juego han ideado. El cambio de la misma en determinados momentos te enfrentará a ingeniosas situaciones. También cabe destacar en ***Prey*** la presencia de una especie de portales espaciales que te llevarán de un sitio a otro, imprescindibles para avanzar y dotados de unos efectos espectaculares. En cuanto al repertorio de armas, la mayoría de ellas serán las que Tommy consiga arrebatar a los invasores, por lo que puedes esperar los artilugios de destrucción más originales, incluidas unas especie de arañas-bomba. El apartado gráfico se rige por el motor empleado en *Doom 3*. Si bien parece que ahora la mayoría de los grupos de programación están centrados en el desarrollo de títulos basados en el mucho más potente *engine* de *Unreal 3*, por lo que hemos jugado el apartado gráfico de ***Prey*** no decepcionará a nadie, aunque tampoco presentará innovaciones revolucionarias. Como no podía ser de otro modo dada la predisposición de la consola y el género del que se trata, la producción de **2K Games** incluirá un completísimo modo multijugador a través de **Xbox Live Gold**. Duelo a muerte individual y por equipos y otras muchas modalidades estarán a tu disposición y a la de tus compañeros. ➜ LAST MONKEY

ENTRE FANTASMAS
Al adoptar la forma espiritual Tommy podrá moverse con mayor libertad y usar un arco legendario.



Género > Simulador de vuelo Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft
Programador > Taito País > Japón

Over G Fighters

Taito inaugura el género de la simulación de vuelo en la máquina de Microsoft

En vista de que **Namco** se está tomando con tranquilidad lo de llevar la franquicia *Ace Combat* a las consolas de nueva generación, la también japonesa **Taito** se ha adelantado y presenta un simulador de vuelo (con mecánica arcade) para la **Xbox 360** en el que podremos pilotar sesenta bombarderos y cazas de combate, perfectamente recreados a partir de modelos reales. **Ubi Soft** se va a encargar de distribuir en Europa este ***Over G Fighters***, que cuenta como principal reclamo un impresionante entorno gráfico, a la altura de lo que se espera de la consola de **Microsoft**. Y que no teman los puristas: ofrecerá como opción un control de simulador puro y duro como alternativa al manejo *arcade*. Nos esperan más de 75 misiones de ataque y de escolta sobre montañas, ciudades y océanos, en las que demostraremos nuestra pericia aterrizando en portaaviones, tras haber arrojado toneladas de misiles y bombas. **NEMESIS**



¡DESPEJEN LA PISTA!
¿Te crees un as del aire? Prueba a aterrizar un F-14 en un portaaviones. El desastre está garantizado.

60 aviones

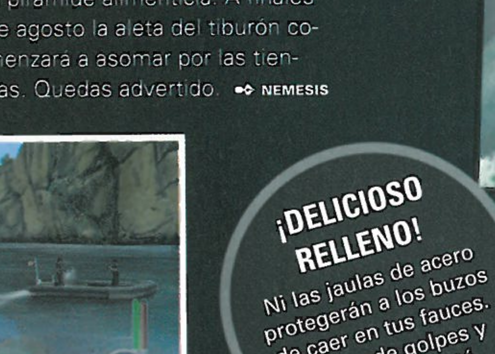
Siguiendo el ejemplo de **Namco** y sus *Ace Combat*, ***Over G Fighters*** recrea 60 modelos reales de cazas de combate y bombarderos, tanto de fabricación norteamericana como soviética. Entre ellos no podían faltar clásicos como los F-14 y F-15, el bombardero invisible F-117 o los siempre solventes MIGs soviéticos. Incluso podrás elegir quién será tu escolta antes de cada misión, entre cinco pilotos diferentes.

Género > Simulador de Tiburón Blanco Formato > DVD-ROM Compañía > Majesco
Programador > Appaloosa País > Estados Unidos/Hungría

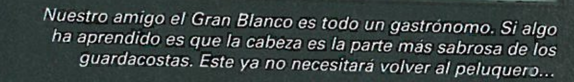
Jaws Unleashed

Nada como una mañana en la playa para abrir el apetito...

Ser el malo mola. Después de años de salvar princesas, liberar civilizaciones y enfrentárnos al Mal, convertirnos en la bestia a temer resulta refrescante, hasta liberador. Gracias a ***Jaws Unleashed*** podrás liberar al «pequeño bastardo» que llevas dentro, convirtiéndote por unas horas en el gran tiburón blanco de la célebre película de Steven Spielberg, devorando bañistas, buzos... desatando el pánico en las playas. Los responsables de la carnicería acuática no han sido otros que **Appaloosa** (antes **Novotrade**), creadores del famoso (y soporífero) *Ecco The Dolphin*. Pero no hay nada que temer. A diferencia de las andanzas del pizpireto Ecco, ***Jaws Unleashed*** sí es divertido. De hecho, demasiado para el bien de nuestra salud mental. Uno cree ser buena persona hasta que descubre lo apasionante que resulta devorar gente. La licencia del film ha permitido a **Appaloosa** utilizar la célebre banda sonora de John Williams, amén de unas cuantas secuencias del film que podremos desbloquear a modo de *bonus* a medida que nuestro amigo el escualo vaya avanzando en su cacería. Hasta diez escenarios diferentes te esperan, como un museo oceanográfico donde quedará patente que el Gran Blanco ocupa lo más alto de la pirámide alimenticia. A finales de agosto la aleta del tiburón comenzará a asomar por las tiendas. Quedas advertido. NEMESIS

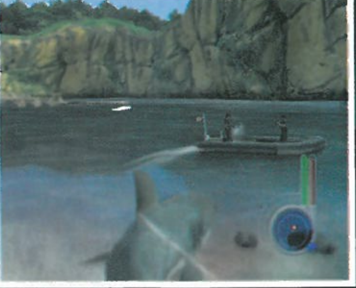


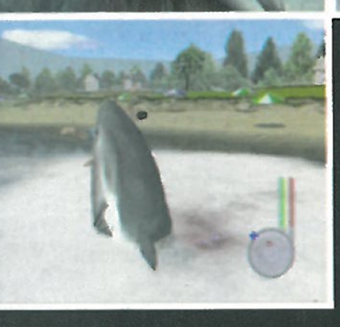
¡DELICIOSO RELLENO!
Ni las jaulas de acero protegerán a los buzos de caer en tus fauces. ¡Un par de golpes y el «bocata» está servido!

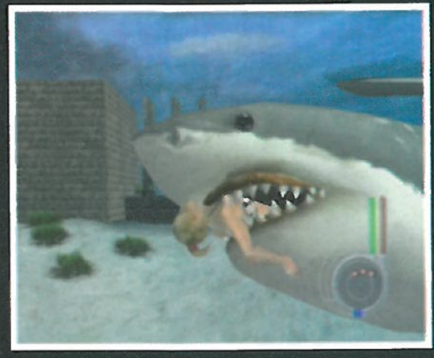


Nuestro amigo el Gran Blanco es todo un gastrónomo. Si algo ha aprendido es que la cabeza es la parte más sabrosa de los guardacostas. Este ya no necesitará volver al peluquero...

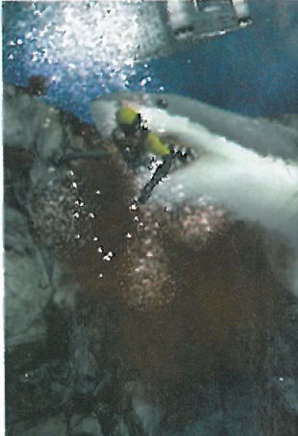














Género > Aventura/Acción Formato > UMD Compañía > Sony C.E.
Programador > London Studio País > Reino Unido

Gangs Of London

Un paseo por los bajos fondos de Londres

Los creadores de *The Getaway* aprovechan su experiencia en **PlayStation 2** para encajar Londres en apenas 1'80 GB. Aunque se ha tenido que reducir el contenido, el UMD presenta una ambiciosa oferta de modos de juego. Además del consabido Modo HIstoria, en el que podrás escoger una de las cinco bandas de maleantes que asolan la capital británica, hay una Modalidad Libre. Ésta incluye ocho tipos de juego, entre los que hay una imitación de *Crazy Taxi*, y un guiño a la película de terror *28 Días Después* en donde deberás aniquilar los zombis que aterrorizan las calles londinenses. Pero aún hay más: en un título inglés no podía faltar un *Pub*, que en este caso es un modo en el que se puede jugar a dardos, bolos, billar e incluso una curiosa versión del clásico *Snake*. Todavía no hemos tenido en nuestras manos la versión definitiva de ***Gangs Of London***: tan sólo esperamos que el control del personaje a pie sea menos brusco. R. DREAMER

El Pub

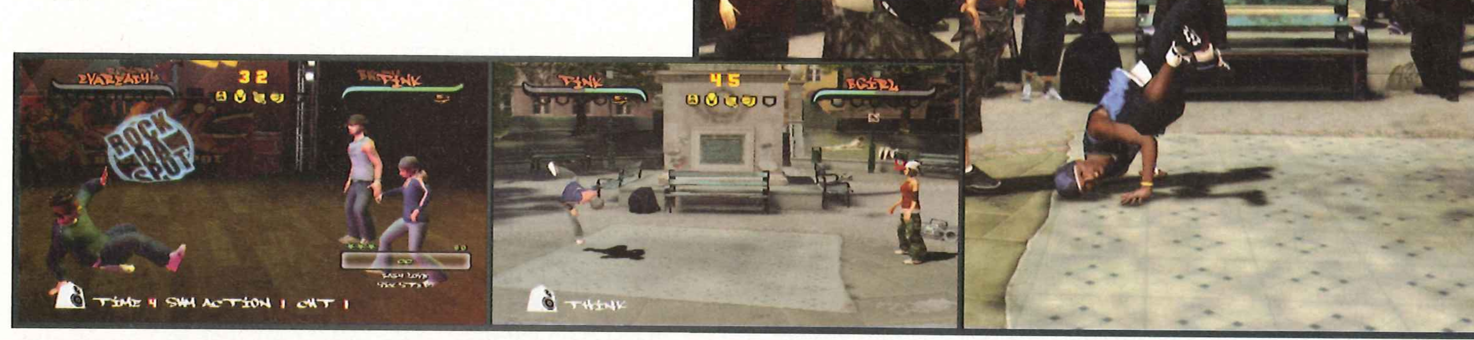
En esta modalidad tendrás dardos, bolos, billar americano e inglés, y una máquina recreativa con el juego popularizado gracias a los teléfonos móviles: el *Snake*.

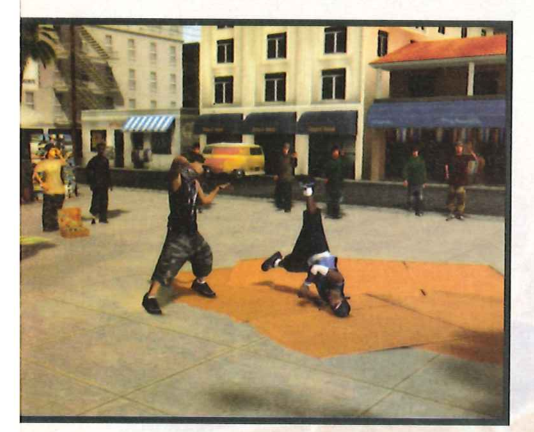
¡Sorpresa! Sí, no te frotes los ojos, el personaje de la pantalla superior es Melendi.

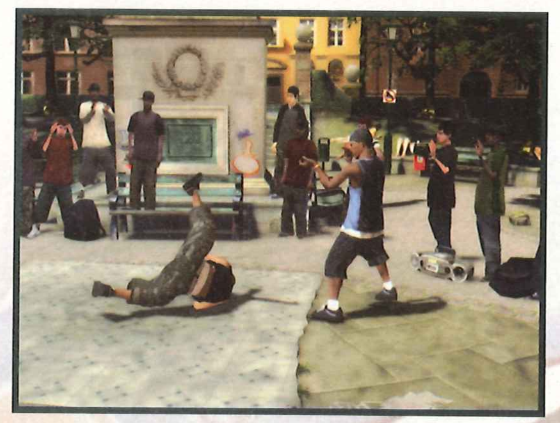
Género > Simulador Musical Formato > DVD/UMD Compañía > Sony C.E.
Programador > FreeStyle Games País > Reino Unido

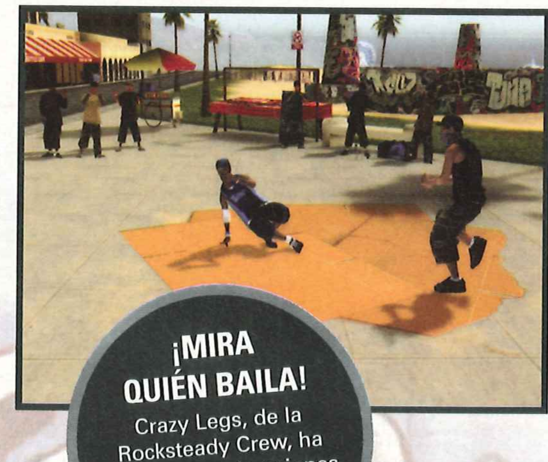
B-Boy

El simulador definitivo de Break-Dance llegará a PlayStation 2 y PlayStation Portable









¡MIRA QUIÉN BAILA!
Crazy Legs, de la Rocksteady Crew, ha creado las animaciones del juego a través de *motion capture.*

Mientras esperamos nuestro turno, podremos seguir el ritmo de la música con el pad para aumentar nuestra energía, esencial a la hora de hacer buenos combos de movimientos.

Siguiendo el legado de los geniales *Bust a Move/Groove* de **Enix, FreeStyle Games** ha creado un simulador de *Break Dance* en el que se mezclan los requerimientos de coordinación de cualquiera de los *Tony Hawk's* con las exigencias rítmicas de cualquier *BeatMania.* Tendremos que realizar diferentes combinaciones de botones a voluntad (no aparecen en pantalla), al ritmo del *hip-hop* que da vida a su apartado musical, en un estilo similar a los trucos de suelo de los últimos *Tony Hawk's.* No es tan complicado como parece; basta con aprender los movimientos básicos (*Windmill, Six Step, Baby Freeze...*) y evolucionarlos a medida que avanzamos. Y es que su desarrollo no se queda en bailar mejor que los demás, únicamente, ya que ***B-Boy*** hace gala de un profundo Modo Historia en el que tendremos que personalizar a nuestro personaje, comprarle nuevas prendas, etc. Tendremos que entrenar nuestros movimientos en casa, mientras consultamos dónde podemos bailar y contra quién en nuestro ordenador. Ambas versiones, **PS2** y **PSP**, poseen un *engine* similar, en el que lo más destacable son las animaciones realizadas con técnicas de *motion capture* por Crazy Legs, de la *Rocksteady Crew.* DOC


PlayStation®2
HAY COSAS QUE TUS OJOS
NO QUERRÁN VER.
Una isla abandonada cubierta de niebla. Una sirena de fondo. Y un mar coloreado de un tono rojo siniestro. Los diablos asesinos han notado tu presencia y tú, para descubrir los misterios de esta oscura isla, tendrás que recurrir al Sight-jacking, una habilidad que te permitirá ver a través de los ojos de tus enemigos. Así que mientras los demonios te persiguen tendrás dos opciones: contemplar el horror de tu propia muerte o enfrentarte a ellos para acabar con la pesadilla. Tú decides.
FORBIDDEN SIREN 2
forbiddensiren2.com
5 julio 2006
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
FORBIDDEN SIREN 2
Forbidden Siren™ 2 © 2006. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Forbidden Siren is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

NEW SUPER

¿Se usa a veces el término «clásico» muy a la ligera? No es ese el caso...

A Nintendo se le puede acusar de muchas cosas, pero desde luego, no desconocen cuáles son sus mejores armas comerciales y artísticas. Los vídeos e imágenes previas que habíamos ido viendo de ***New Super Mario Bros.*** desde hace unos meses hicieron salivar a aquellos jugadores para quienes la mínima expresión del videojuego, durante años, no ha sido el polígono, sino el píxel. Por suerte. **Nintendo** ha conservado el mínimo de sensatez suficiente para, aún conociendo de sobra (bien que lo han explotado, bien que lo van a seguir explotando, y no seré yo quién se queje) el potencial del mercado de juegos clásicos, no haber caído en la tentación de tirar demasiado del factor nostalgia a la hora de diseñar esta nueva entrega de las aventuras de Mario.

Así, **Super Mario Bros.** mantiene la inconfundible mecánica, el minúsculo argumento y la sencillez de manejo de los primeros plataformas de Mario, pero quince años después del último de ellos (aquel *Super Mario World* que abría el catálogo de **Super Nintendo**), demuestra que el tiempo no ha pasado en balde. Primero, porque **Nintendo** ha usado al resto de los personajes de la franquicia (Donkey Kong, Wario y Yoshi en cabeza) para perfilar, poco a poco, detalle a detalle, lo que debe ser un plataformas perfecto. Segundo, porque la **Nintendo DS** permite unos efectos en 3D que sin romper con la tradición bidimen-

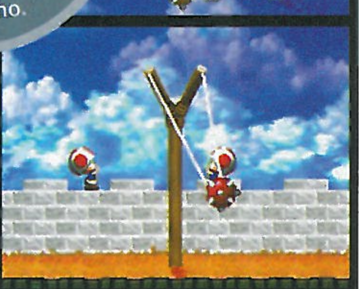


//Sabor clásico para el nuevo juego del Mario rescatador de princesas//

MARIO BROS

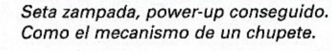
sional de los juegos previos de Mario, sí multiplica el amplio catálogo de mutaciones de tamaño, movimientos especiales, cambios de atmósfera de los decorados o enemigos de fin de fase que ya habíamos catado a lo largo de la longeva saga. Sin quitarle ojo a la tradición de la serie, ***New Super Mario Bros.*** consigue lo que sobre el papel puede parecer imposible: innovar en un género en el que todo está inventado. Movimientos 3D en decorados 2D (por ejemplo, las rejas metálicas con dos caras), setas de efectos inesperados (indescriptible es la sensación de convertirse en un titán machacatradiciones la primera vez que Mario crece hasta ocupar la pantalla completa), fases acuáticas y subterráneas más conseguidas que nunca... De acuerdo: a la pantalla táctil se le da un uso ridículo (aunque estamos, gráfica y jugablemente muy por delante de un simple juego de **Game Boy Advance**), y los minijuegos son los mismos de *Super Mario 64 DS*, pero el espectacular frenesí de las partidas para dos jugadores del modo *Mario Vs. Luigi* y la perfecta y medida jugabilidad (que convierte en todo un gustazo el rehacer fases para completarlas al cien por cien). convierten a este título en uno de los imprescindibles del catálogo de **DS. *New Super Mario Bros.*** no es exactamente una actualización de una mecánica clásica, sino más bien la prueba perfecta de que ciertos estilo de juego son inmortales. **JOHN TONES**

IGUAL, PERO MEJOR
Los minijuegos han sido modificados y permiten partidas mediante Wi-Fi con un solo cartucho.

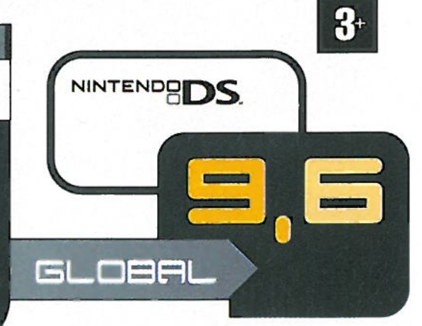







Seta zampada, power-up conseguido. Como el mecanismo de un chupete.





El mapa permite moverse con facilidad de un mundo a otro, y retroceder para desbloquear los caminos que permanecían cerrados.

De seis a ocho mundos

New Super Mario Bros. tiene ocho mundos a tu disposición, pero sólo seis de ellos forman el juego principal. Los otros dos tendrás que desbloquearlos usando unas enormes monedas que te ayudarán a abrir nuevos caminos en el mapa táctil.



Género > Plataformas Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-2
Modos > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto > Castellano Grabar Partida > Consola

3+

GRÁFICOS 9,1
Nada espectaculares en el apartado técnico, pero inimitables en su entrañable sencillez. El juego está repleto de deliciosos detalles que aprovechan el discreto uso de las 3D, como las interacciones con agua.

MÚSICA / FX 8,9
Versiones recicladas de las sintonías clásicas, y nuevas aportaciones a una banda sonora adecuadamente naif. Los efectos sonoros tienen un empaque por sí solos que ya querrían sagas enteras de juegos.

JUGABILIDAD 9,7
Como al hablar de Tetris o de Street Fighter, hay que encadenar una sarta de tópicos: equilibradísima, clásica, a prueba de bombas, curtida a lo largo de las décadas. En definitiva, jugabilidad perfecta.

DURACIÓN 8,5
Es el juego más fácil de toda la serie. Con diferencia. Con una tarde entera por delante puedes desbloquear la mayoría de las fases. Pero si quieres completar el cien por cien del juego, prepárate a sudar tinta.

NINTENDO DS

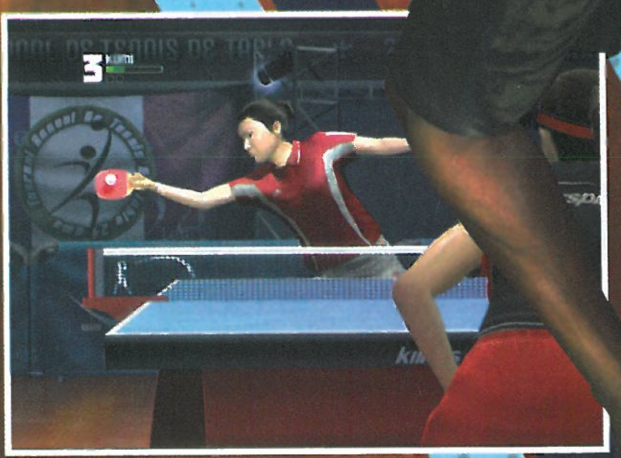
9,6 GLOBAL

ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

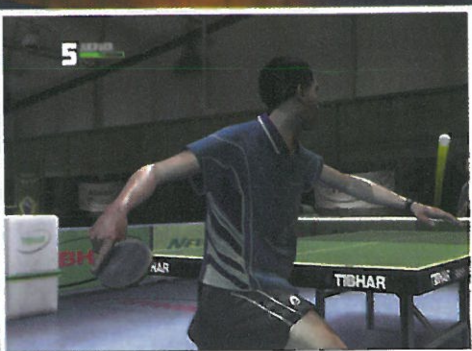
Pequeño, modesto, preciso y perfecto

Rockstar, en realidad, no ha engañado a nadie. Puede que, temáticamente y en lo jugable, este ***Table Tennis*** se distancie de anteriores éxitos y fracasos del polémico equipo, pero no en el estilo creativo que ha dado pie a sus mayores logros. Por ejemplo, con ese gusto por extremar los conceptos de arranque de sus títulos. Si un punto de partida es violento, la versión **Rockstar** es más violento que ninguno. Si el mapeado es abierto, en la versión **Rockstar** es monstruoso. Si la idea es aniquilar a decenas de personas simultáneamente, la escala según **Rockstar** sube a números de tres cifras. ***Table Tennis*** forma orgullosa parte de esa tendencia. Sobre la mesa, es un simulador de *ping-pong*, pero cada detalle se ha cuidado hasta un extremo que raya el paroxismo: dos personajes y una mesa de tremendo hiperrealismo en sus movimientos, reacciones y aspecto. El tenis de mesa es un juego *minimal* (una pelota que no pesa, una pista que no es tal, raquetas minúsculas), y ***Table Tennis*** es *minimal* hasta casi la abstracción (escasisi-

A LA CONTRA
Es imprescindible convertirte en experto en contraefectos para responder al adversario como merece.





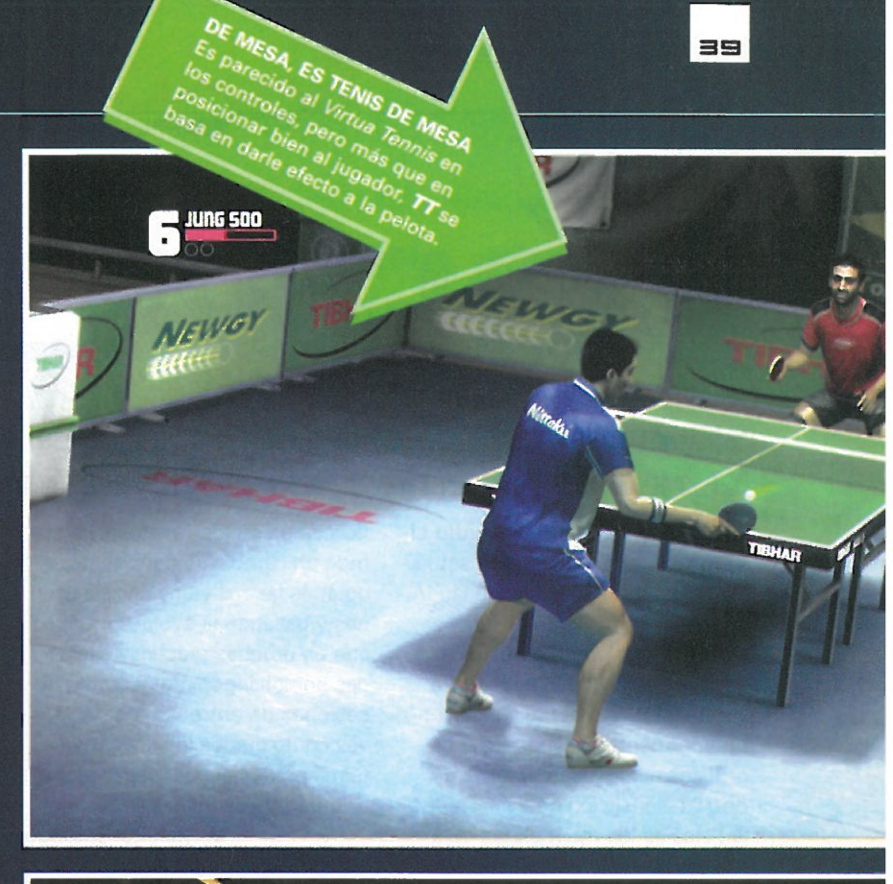


El detalle en los tejidos, los gestos y la piel de los jugadores, que se va empapando de sudor, es impresionante.







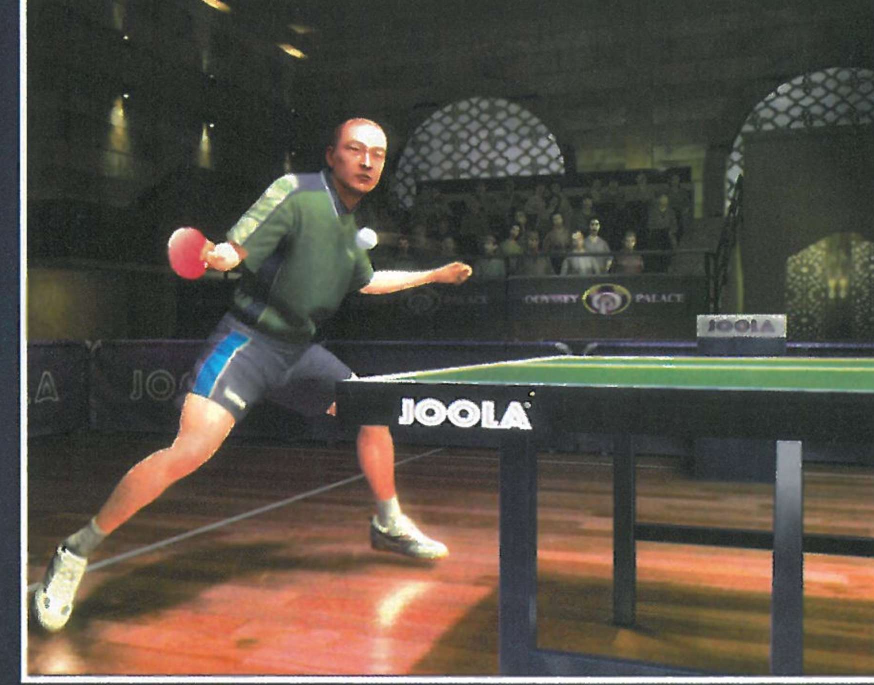


DE MESA, ES TENIS DE MESA
Es parecido al *Virtua Tennis* en los controles, pero más que en posicionar bien al jugador, *TT* se basa en darle efecto a la pelota.

mas intervenciones de los espectadores, escenarios sobrios...). Punto dos del manual **Rockstar** de programación: los géneros están para ignorarlos. ***Table Tennis***, a pesar de su aspecto, no es un juego de deportes: es un *beat'em up*. Cada jugador con sus propias características (nada de un modo carrera con atletas que tienen tuneable hasta la talla de los calzoncillos), y enfrentamientos directos, agresivos y sin monsergas. ***Table Tennis*** tiene hasta las típicas presentaciones de luchadores en las que los contrincantes se pavonean de su superioridad.

Rockstar ha optado por una vía de demoledora sencillez, muy rara en estos tiempos de robos de ideas y diseños de cuarta mano: iban a hacer un juego de tenis de mesa y ofrecen el mejor título de tenis de mesa concebible. Rápido, frenético, intuitivo, de sencillo manejo y estudiada curva de dificultad. Otra manera de entender la nueva generación que, por suerte, no necesariamente va unida a una espectacularidad ruidosa y a millones de polígonos en movimiento. **JOHN TONES**

//La sencillez es su mejor arma//







Genero > Deporte Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Rockstar Jugadores > 1-2
Modos > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto > Castellano Grabar Partida > Disco Duro

3+

GRÁFICOS 9,0
Sin efectos llamativos, sin alardes espectaculares pero perfectos en su fotográfica sencillez: la ropa, los gestos, los movimientos. El diseño de los escenarios, especialmente los de tono amateur, es brillante.

MÚSICA / FX 8,5
Un chunda-chunda ocasional puntúa la acción, siempre subrayada por buenos efectos especiales (la de matices que puede llegar a tener una suela en un parqué) y un espléndido uso de efectos panorámicos.

JUGABILIDAD 9,6
El gran logro del juego. Sencilla pero asombrosamente profunda, permite jugar con calma en las primeras partidas, pero comenzar con los imprescindibles mates y efectos con gran rapidez.

DURACIÓN 9,3
Como tantos otros juegos de 360, cuando creas que eres un experto, date una vuelta por Xbox Live y comprobarás que no pasas de principiante pardillo. Diversión On-line virtualmente ilimitada.





FÓRMULA 1 06

Sigue los pasos de Fernando Alonso y conviértete en Campeón del Mundo de la temporada 2006 de Fórmula 1

Un año más el **Studio Liverpool** nos trae la edición actualizada del producto oficial de la FIA. Pese a lo complicado de innovar en un género como éste, los programadores han sabido dar otra vuelta de tuerca al título incluyendo importantes novedades. Los gráficos han ganado en nivel de detalle, sensación de velocidad y la física de los monoplazas está realmente mejorada. El comportamiento y sobre todo las colisiones presentan ahora un aspecto más realista. Para aderezar las carreras, de nuevo contamos con las voces de los comentaristas Antonio Lobato y Gonzalo Serrano. Incluso el mismísimo Fernando Alonso nos dará algunos consejos sobre la mecánica del coche. Los diferentes modos de juego se mantienen como en la pasada edición, contando con los modos Carrera Rápida, Contrarreloj, Fin de Semana, Campeonato del Mundo y Trayectoria. Por contra, la gestión de las modificaciones de los vehiculos ha sufrido un cambio sustancial, dejando atrás las mil y una combinaciones y basando la evolución del coche en pruebas prácticas evaluadas por los ingenieros durante las sesiones de entrenamientos. Una vez completados los diversos tests, podrás ajustar cada valor a tu modo de conducción y al tipo de circuito. El modo Multijugador también presenta novedades importantes, pudiendo competir en el campeonato del mundo dentro del modo On-line, y contra usuarios de la versión de **PSP** en las carreras rápidas. Además, gracias al adaptador de banda ancha de **PS2**, podrás actualizar los datos de la temporada para correr en las mismas condiciones climatológicas y de parrilla que se dieron en el correspondiente Gran Premio. Para completar este título, tendremos a nuestra disposición un extenso tutorial repleto de consejos y ayudas. Desde cómo tomar una curva correctamente hasta el mas pequeño detalle sobre el mundo que rodea a la Fórmula 1. En resumen, un programa que dejará buen sabor de boca tanto a aficionados de la F1 como a los que buscan una vuelta rápida sin muchas complicaciones. **CRONO**

MODO TRAYECTORIA

Empieza como piloto de pruebas y progresa hasta hacerte un hueco en una de las mejores escuderías



Sigue los consejos de tu manager y avanza a lo largo de las diferentes sesiones de entrenamiento para promocionar en la siguiente temporada.

MULTIJUGADOR

Desde la clásica pantalla dividida para dos, hasta partidas On-line de 16 jugadores. Desde una carrera rápida hasta un campeonato completo con sus 18 carreras. Y como novedad, por primera vez, podremos competir contra usuarios de la versión PSP, compartiendo las mismas salas de juego.



El modo F1 TV te permitirá revivir tus repeticiones o carreras aleatorias como si de una retransmisión se tratara





//Están disponibles los 18 circuitos y las 11 escuderías con sus 22 pilotos de esta temporada//

EVOLUCIÓN

Completa los diferentes tests que te proponen tus ingenieros de escudería para sacar el máximo rendimiento al monoplaza. Podrás variar desde la carga aerodinámica hasta el compuesto utilizado para los neumáticos.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studio Liverpool Jugadores > 1-2
Circuitos > 18 Escuderías/Pilotos > 11/22 Texto/Doblaje > Español/Español Grabar Partida > Memory Card (416 KB)

3+

GRÁFICOS 8,9

Mejorando el nivel de detalle, el realismo en las colisiones y la física de los monoplazas sobre la versión del 2005, el resto se mantiene en la misma línea. Se agradece la fluidez de los gráficos.

MÚSICA / FX 9,1

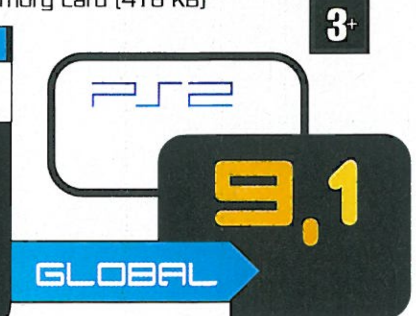
FX de motores, frenazos, derrapes, y los consejos de tu jefe de escudería, conseguirán que te metas de lleno en la carrera. Todo en perfecto castellano y comentado por Antonio Lobato y el propio Alonso.

JUGABILIDAD 9,1

Ajustando las ayudas a la conducción, conseguiremos un título apto tanto para los fanáticos de la F1 como para aquellos que quieren dar una vuelta rápida. El uso de un volante mejora notablemente la experiencia.

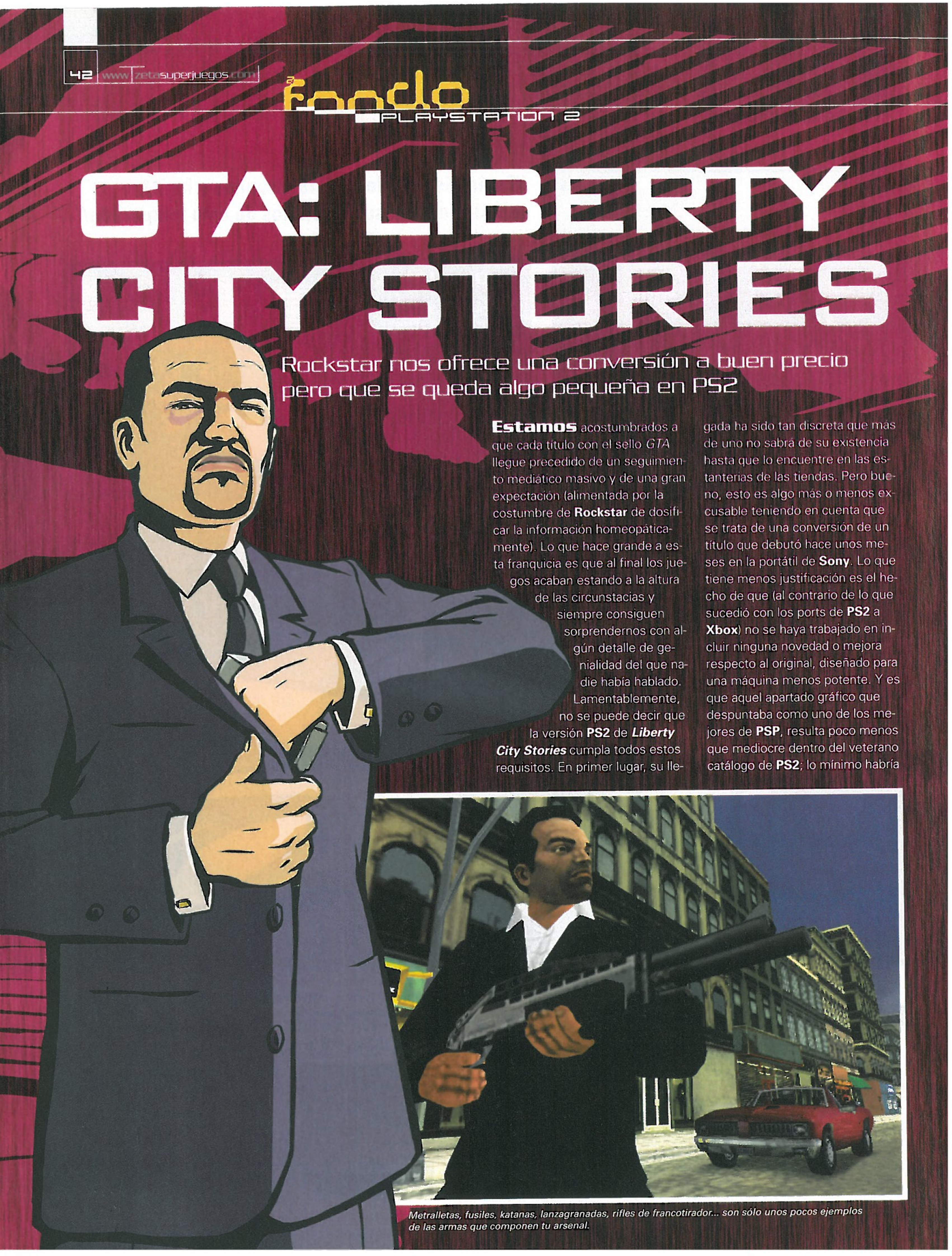
DURACIÓN 9,0

18 circuitos dan para que rompas tus propios records varias veces. El Campeonato del Mundo tampoco se hace corto. Pero sin duda, el Modo Trayectoria te tendrá horas y horas corriendo.



GTA: LIBERTY CITY STORIES

Rockstar nos ofrece una conversión a buen precio pero que se queda algo pequeña en PS2



Estamos acostumbrados a que cada título con el sello *GTA* llegue precedido de un seguimiento mediático masivo y de una gran expectación (alimentada por la costumbre de **Rockstar** de dosificar la información homeopáticamente). Lo que hace grande a esta franquicia es que al final los juegos acaban estando a la altura de las circunstacias y siempre consiguen sorprendernos con algún detalle de genialidad del que nadie había hablado. Lamentablemente, no se puede decir que la versión **PS2** de ***Liberty City Stories*** cumpla todos estos requisitos. En primer lugar, su llegada ha sido tan discreta que más de uno no sabrá de su existencia hasta que lo encuentre en las estanterías de las tiendas. Pero bueno, esto es algo más o menos excusable teniendo en cuenta que se trata de una conversión de un título que debutó hace unos meses en la portátil de **Sony**. Lo que tiene menos justificación es el hecho de que (al contrario de lo que sucedió con los ports de **PS2** a **Xbox**) no se haya trabajado en incluir ninguna novedad o mejora respecto al original, diseñado para una máquina menos potente. Y es que aquel apartado gráfico que despuntaba como uno de los mejores de **PSP**, resulta poco menos que mediocre dentro del veterano catálogo de **PS2**; lo mínimo habría

Metralletas, fusiles, katanas, lanzagranadas, rifles de francotirador... son sólo unos pocos ejemplos de las armas que componen tu arsenal.

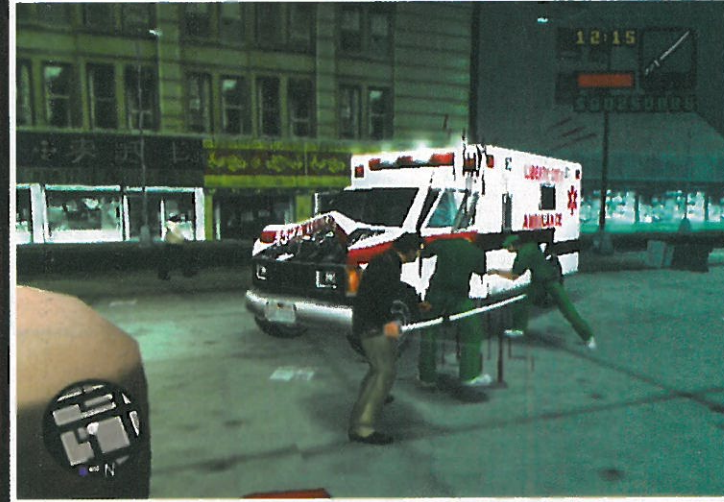


AL VOLANTE

Más de 70 vehículos diferentes entre los que podremos elegir desde una motocicleta hasta un tanque.

sido remozar las texturas y dotar al motor gráfico de una mayor fluidez (para evitar ralentizaciones con escasos elementos en pantalla). Pero tampoco hay que dejar que esto nos lleve a error: puede que ***Liberty City Stories*** no esté a la altura del mítico *Vice City* o del completísimo *San Andreas*, pero no por ello deja de ser un gran juego con todos los ingredientes que uno espera encontrar en un *Grand Theft Auto* (léase libertad de acción, temática adulta, multitud de misiones y paquetes ocultos...). Tampoco podemos pasar por alto la principal ventaja que esta versión ofrece respecto a la portátil: la propia naturaleza del *hardware*. Como ya habrán adivinado los más avezados, nos referimos a la sustancial diferencia que supone pasar de **PSP** y su único joystick a la comodidad de nuestro *DualShock* 2 de toda la vida. Esto repercute sobre todo en el control, tanto de los vehículos como de la cámara y el protagonista. Así, la precisión al volante hace de la conducción una experiencia mucho más gratificante, y el segundo *joystick* elimina la obligación de detener al personaje para cambiar el punto de vista. Esto unido a que sale a la venta por 29,99 Euros (la mitad del precio habitual de los grandes lanzamientos), hace de ***Liberty City Stories*** una apuesta de lo más recomendable para los que no lo disfrutaron en **PSP**. Esta vez, eso sí, sin modo multijugador. **SUPERNENA**













Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar Programador > Rockstar Leeds Jugadores > 1 Islas > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (330 KB)

18+

GRÁFICOS



Este apartado estaba diseñado originalmente para PSP y lo que allí eran unos resultados casi sobresalientes, en PS2 no llegan ni al notable. Nos hubiese gustado, al menos, una mejora en las texturas.

MÚSICA / FX

9,0

La banda sonora, idéntica a la del original, diez emisoras con todo tipo de música y un excelente trabajo por parte de los actores de doblaje, aunque sólo lo apreciarán los que dominen la lengua de Shakespeare.

JUGABILIDAD

9,0

Sin duda, la mayor ventaja de esta conversión. Manejar los vehículos con el dualShock 2 es toda una gozada. También se agradece contar con dos joysticks para poder controlar la cámara sin tener que detenernos.

DURACIÓN

8,5

Sólo con las misiones principales ya estarás entretenido durante más de veinte horas. Después, aún te quedarán misiones secundarias, todos los paquetes ocultos y demás extras marca de la casa.

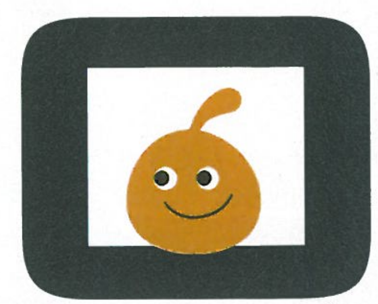


LOCO



Los Musukusu se esconden bajo tierra, si no les propinas un trastazo antes de que se escondan de nuevo, te robarán un LocoRoco.

BOLITAS JUGUETONAS
Los LocoRocos se encontrarán algún que otro juguetito en su periplo, como esta pelota de playa.



Los escenarios son una delicia para la vista y todo un reto para tu habilidad.



Objetivos

PLANTAS - En cada nivel tendrás que encontrar veinte de esta especie de rosas para completarlo.

MUI MUI - Tres, cuatro o cinco de estos bichitos se ocultan en los lugares más enrevesados de las fases.

OBJETOS CASA LOCO - Cada vez que encuentres este huevo azul, tendrás un nuevo ítem para tu casa.



Frescura y originalidad veraniega para PlayStation Portable

Toda una declaración de intenciones del estudio interno de desarrollo de **Sony Japón**, que ha creado el juego, apostando de forma descarada por una estética simplista que revitaliza el género de los plataformas 2D. Si pensabas que ya no volverías a engancharte a un juego así, ***LocoRoco*** te va a hacer cambiar de opinión. La sencillez del concepto va más allá de los gráficos, ya que sólo se usan tres botones: dos para inclinar el plano del escenario y que los LocoRocos se desplacen, y que pulsados a la vez harán que salten; el tercer botón servirá para unir y desunir a los «boliches» gelatinosos dependiendo de la orografía del escenario. Aunque pueda parecer que, con semejante planteamiento, **LocoRoco** se queda corto de pretensiones, sus treinta niveles dan mucho juego. En una primera vuelta bastará con llegar hasta el final. Pero si se quiere salvar el planeta de estos simpáticos bichitos, en cada fase tendrás que rescatar veinte LocoRocos, engullendo unas plantas especiales que no siempre se encuentran a la vista. En ocasiones, será necesario pasar por un determinado lugar para que florezcan y que así puedan terminar en tu estómago, y otras se esconderán en remotas zonas ocultas tras una falsa pared. En sitios del mismo pelaje también vas a encontrar a los Mui Mui, unos pequeños seres, amigos de los LocoRocos: su número variará dependiendo del nivel. Otro de los objetos que se distribuyen por el mapeado son una serie de ítems que sirven para decorar la Casa Loco, una opción de juego extra en el menú principal. En ella es posible decorar la morada de un LocoRoco con diferentes elementos para que se divierta a lo grande. Finalmente, en cada fase te quedará un último reto: intentar completarla en el menor tiempo posible. Además, el UMD guarda un par de minijuegos y un editor de niveles. En cualquier caso, ***LocoRoco*** es un juego que puede empachar, pero si lo juegas en dosis moderadas, este verano hechizará tu **PSP** sin remedio. Sobre todo con sus pegadizas melodías: antes de que te des cuenta estarás tarareando sus letras sin sentido. **R. DREAMER**







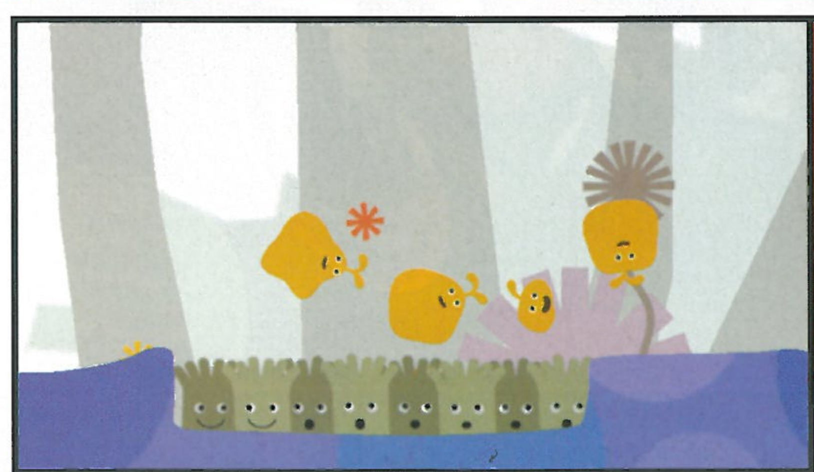


Minijuegos

LocoRoco tiene 2 divertidos minijuegos y un editor de niveles. Sin complicarse mucho la vida, te harán pasar un buen rato alargando la vida de este original UMD.









La fauna de LocoRoco es tan simpática y colorista como los protagonistas del juego, aunque no todos resultarán tan amigables como las bolas gelatinosas.









Género > Plataformas Formato > UMD Compañía > Sony C.E. Programador > SCEI Jugadores > 1-2
Niveles > 30 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Ficticio Grabar Partida > Memory Card (80 KB)

3+

GRÁFICOS 9,2

Esta vez se puntúa la originalidad, frescura y cohesión de un apartado gráfico impecable, tanto en animaciones como en lo que a diseño puro y duro respecta. Sin duda, LocoRoco marca tendencias.

MÚSICA / FX 9,3

Pasará mucho tiempo antes de que volvamos a escuchar una banda sonora tan genial como la de LocoRoco. Sus agudas vocecillas se meterán en tu cabeza sin que puedas hacer nada para resistirte a su encanto.

JUGABILIDAD 9,2

Impecable. Con tres botones y un entorno 2D, estos simpáticos bichitos te van a poner a buscar Mui Mui, zonas secretas y todos los objetos que se esconden en cada uno de los treinta niveles del juego.

DURACIÓN 9,0

Será difícil resistirse a echar alguna partida más después de terminar el juego, gracias a la posibilidad de mejorar estadísticas encontrando todos los Loco Rocos, Mui Mui y de luchar contra el cronómetro.

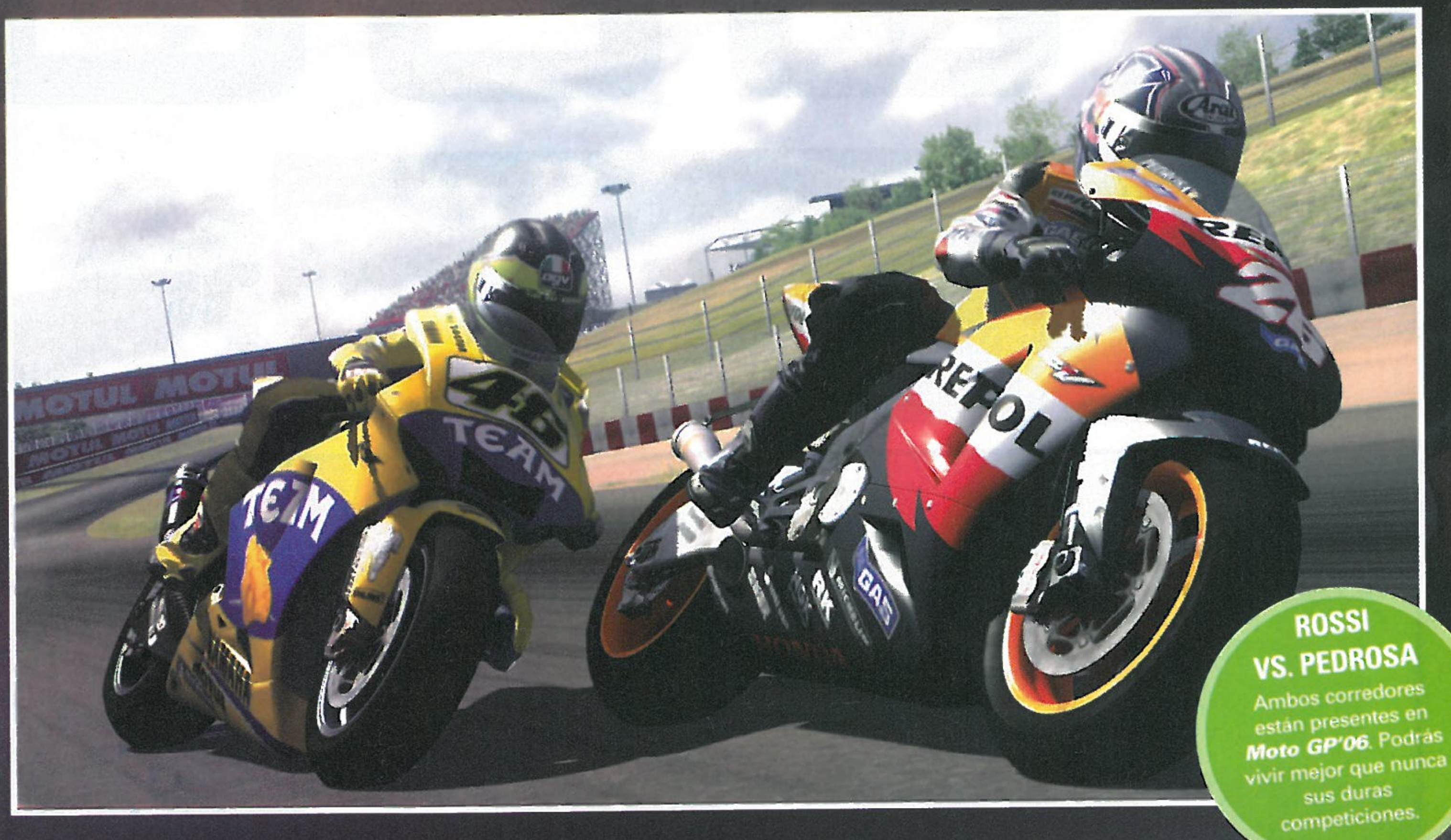






MOTO GP 06

Climax, a un paso de la perfección en las dos ruedas



ROSSI VS. PEDROSA

Ambos corredores están presentes en ***Moto GP'06***. Podrás vivir mejor que nunca sus duras competiciones.

El continuo afán de superación de la compañía inglesa por conseguir el juego de motociclismo más real y divertido jamás creado llega a su máxima expresión con esta primera incursión de su franquicia *URT* en la nueva consola de **Microsoft**, superando notoriamente lo visto en la serie hasta el momento. Todos los apartados han sido cuidados hasta el máximo detalle, encontrándonos con un sector gráfico que, aún presentando ciertas pérdidas en el *frame rate* (sobre todo cuando la moto sale accidentalmente de la calzada), se encuentra a la altura de los mejores dentro del catálogo de conducción para **360** (las caídas son simplemente sobrecogedoras), convirtiéndose en uno de los pilares más destacables de todo el juego. Junto a su excelente jugabilidad, por descontado. Y es que ***Moto GP '06*** no sólo hace gala de un *engine* 3D de excepción. A la hora de cabalgar a lomos de nuestra moto, el juego se convierte en toda una delicia para los amantes de las dos ruedas. Todos los datos del campeonato oficial han sido actualizados (temporadas 2005/06 incluidas), pudiendo además disfrutar de otros 17 circuitos en un vibrante modo *Extreme* donde los escenarios abiertos nos permitirán sentir la velocidad en su

Virtuosismo técnico

Climax ha aprovechado el potencial de **Xbox 360** para recrear pilotos y motos de forma casi real. 10.000 polígonos en el caso de los primeros y 25.000 para los segundos. En el caso de los circuitos, son réplicas de los trazados de competición, llegando a dejar entrever 25 y 30 millas de profundidad.





La simulación se pone de manifiesto a la hora de tomar las diferentes curvas. No sólo tendremos que hacernos con el manejo de la moto. El corredor es también un elemento clave.



Extreme y Grand Prix

17 circuitos para cada modo de juego. En cada uno podremos customizar todos los aspectos de nuestra moto, dejando lugar para el siempre apreciado tuning. Además, cada escenario dispone de diversos desafíos que, al ser superados, desbloquearán más contenidos. 16 jugadores en *Xbox Live!*

estado más puro. El control de moto y piloto (estos van por separado) se ha simplificado gracias al uso de los *sticks* analógicos y gatillos L y R, ofreciendo una experiencia de juego directa y sin complicaciones en cuanto a manejo. Eso sí, el componente de simulación es mucho mayor que el de *arcade*, aunque se ha alcanzado un notable equilibrio que se ajusta a las exigencias de cualquier usuario.

Por último, contamos con un excelente modo On-line de hasta 16 jugadores al mismo tiempo. Sumado a los múltiples desafíos y opciones de juego, ***Moto GP '06*** se convierte en un auténtico referente en el género. ➜ GRADIUS

Género > Motociclismo Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Climax
Jugadores > 1-16 Circuitos > 37 Texto/Doblaje> Castellano / Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,0

El género del motociclismo recibe los mejores gráficos que se han visto hasta la fecha. La sensación de velocidad es increíble y tan sólo apreciamos escasas pérdidas en el *frame rate*.

MÚSICA / FX 8,8

El rugir de cada moto (se han grabado diferentes modelos) está muy por encima de la banda sonora, aderezada con los típicos cortes pop-rock y tecno de grupos ligeramente conocidos.

JUGABILIDAD 9,1

El manejo es intuitivo y sencillo. Los modos de juego son muy completos y presentan destacadas novedades. El modo Live! permite competir contra otros 15 adversarios.

DURACIÓN 9,0

Temporadas 2005 y 2006. Customización total de nuestras motos. Dos completos modos de juego. Xbox Live! para hasta 16 jugadores... Si te gusta el género, no encontrarás nada mejor.

XBOX 360

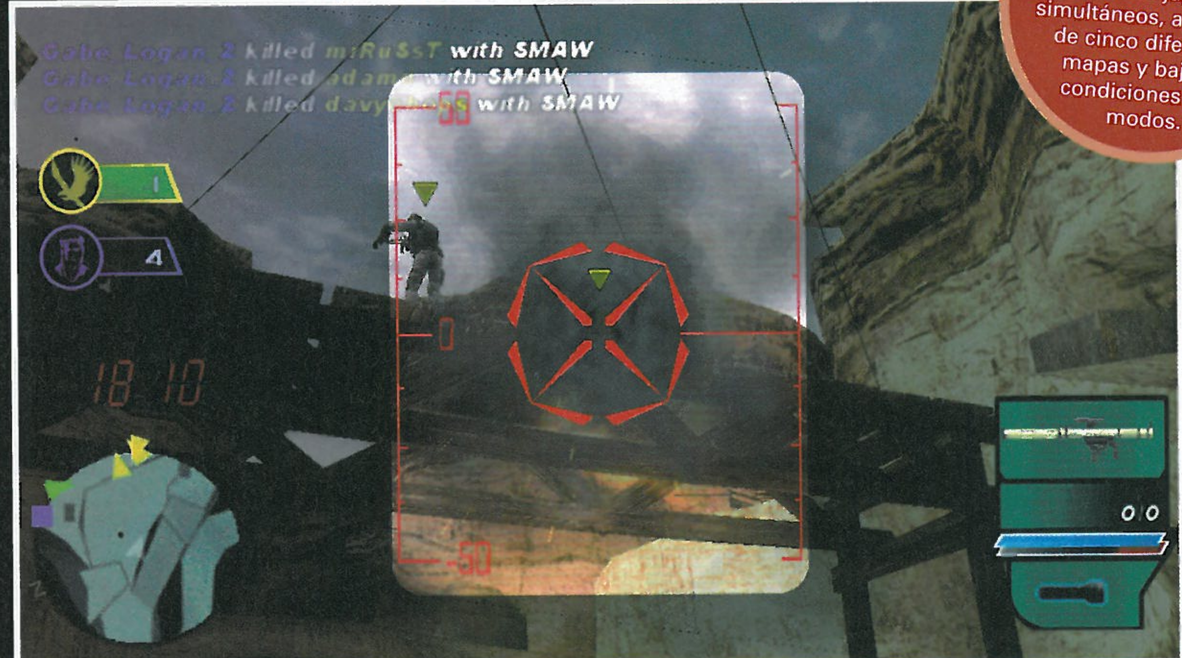
GLOBAL 9,0

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

La mayor aventura de Gabe Logan y Lian Xing se juega en la portátil de Sony

Precedido de un incomprendido estreno en **PlayStation 2** (*Omega Strain* era demasiado adelantado para su tiempo y para las posibilidades On-line del momento), ***Dark Mirror*** llega a **PlayStation Portable** con todas las papeletas para convertirse en el mejor *Syphon Filter* de toda la saga, independientemente de que este haya sido programado para una consola portátil (a la que, aparentemente, le falta un *stick* analógico). **Sony Bend** (¿o deberíamos decir **989 Studios**?) no ha escatimado esfuerzos y ha conseguido en **PSP** lo que otras compañías ni siquiera han intentado, poniendo al límite el *hardware* de la portátil de **Sony** y su propia imaginación. El modo historia, compuesto por siete largos capítulos, te obligará a alternar el control sobre Gabe Logan y Lian Xing, y a utilizar todo tipo de armas y vehículos y completar pequeños y continuados *checkpoints* que irán encadenando los acontecimientos, como en los *Syphon Filter* clásicos: eliminar ciertos enemigos, localizar uno o varios objetos, completar algún que otro *puzzle*... Para hacerlo, podremos utilizar los cuatro botones de **PSP** a modo de *stick* analógico (también hay otras posibilidades de control), variar el grado de sensibilidad vertical y horizontal... e incluso podremos utilizar el botón *Select* para interactuar con otros personajes al más puro estilo *Omega Strain* («cúbreme», «sígueme», «espera», «aúpame»...). Si el sistema de juego está

MODO ON-LINE
Hasta ocho jugadores simultáneos, a lo largo de cinco diferentes mapas y bajo las condiciones de 4 modos.

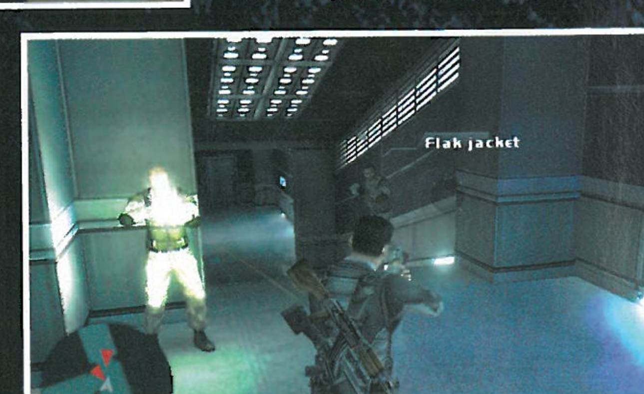




La nueva herramienta RTL nos permitirá colgarnos del techo (en lugares pre-designados) para movernos a otras zonas mientras disparamos a los enemigos.











Gabe podrá hacer uso de tres diferentes modos de visión: nocturna, infrarroja y otra que revela objetos importantes.

conseguido, su puesta en escena no se queda corta: no hemos visto mejores texturas en **PSP** que las de ***Dark Mirror***. Además, su motor es muy estable y posee un *engine* físico más potente que el de cualquiera de las anteriores entregas. Si un buen modo historia y un motor gráfico impresionante no te parecen suficientes, el juego también incluye entrenamiento (con recompensas para cada modalidad), cuatro misiones extra y lo mejor de todo, un modo de juego On-line para un máximo de ocho jugadores, con cinco diferentes escenarios y cuatro modalidades. Si te gustaron las anteriores entregas, esta las supera; si no las has probado, te aseguramos que ***Dark Mirror*** es el mejor *shooter*/espionaje táctico de **PSP**. DOC

//Muchos títulos de su género para consolas «de sobremesa» envidiarían sus posibilidades y su calidad técnica//

Genero > Shooter/Aventura Formato > UMD Compañia > Sony C. E. Programador > Sony Bend Jugadores > 1-8
Niveles (modo Historia) > 7 Mapas multijugador > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > M. Card (384 KB)

16+

GRÁFICOS 9,3

Sony Bend ha aprovechado el hardware de PSP como nadie hasta ahora en lo que a las 3D se refiere. Lo mejor de Dark Mirror son sus efectos de iluminación y la increíble calidad de todas sus texturas

MÚSICA / FX 9,1

Los FX y su cinematográfica banda sonora son sobresalientes. Si a esto le añadimos la tremenda calidad de su doblaje al castellano, resultará difícil encontrar un título similar en PSP con mejor sonido

JUGABILIDAD 9,2

Sony Bend ha conseguido unir aventura, shooter, espionaje táctico... con un control muy bien adaptado a la configuración de PSP y un desarrollo que envidiarían otros títulos para consolas de sobremesa

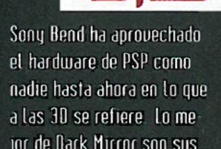
DURACIÓN 9,2

Siete capítulos, misiones extra y fases de entrenamiento dan para mucho, añádele multijugador On-line al cóctel y tendrás uno de los más completos y longevos títulos jamás creados para PSP



9,2



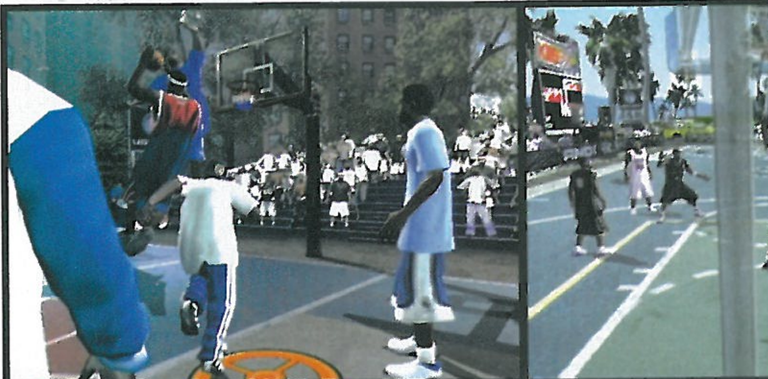


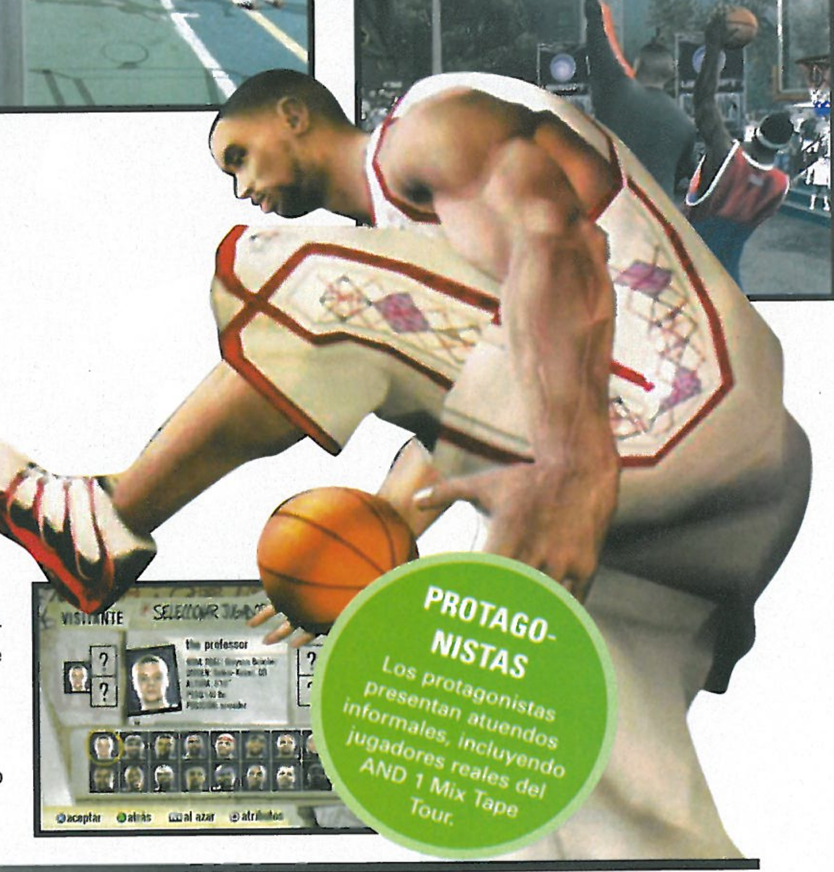




AND 1 STREETBALL

PERSONALIZAR
La personalización afecta a las reglas del juego y a los jugadores. El editor permite utilizar el EyeToy, así como editar una amplia gama de movimientos.





Déjate llevar por el baloncesto desenfadado de Ubi Soft

Ubi Soft apuesta por el espectáculo dentro del baloncesto, dejando a un lado la NBA. Para ello utiliza como marco una competición callejera disputada en Estados Unidos (denominada «AND 1 Mix Tape Tour»). Así, los jugadores son reales, con nombres como *The Professor* o *Spyda*, y las canchas se sitúan en parques, plazas y otros parajes similares. La característica más destacada es la espectacularidad tanto en las acciones ofensivas, con pases, amagos y mates de auténtica fantasía, como en tareas defensivas, en las que hay una total impunidad para detener a los rivales. El sistema de control creado para la ocasión («*I-Ball*») permite una gran libertad en todo este tipo de acciones, aunque a veces no es demasiado intuitivo. La espectacularidad de las jugadas realizadas comparte el protagonismo con las canastas como criterio para determinar el vencedor en determinados partidos. Por lo que respecta a los modos de juego, el programa ofrece una considerable variedad. Aunque inicialmente el Modo Historia sea la opción más atractiva, incluye múltiples competiciones, así como la posibilidad de jugar On-line. Destaca la gran capacidad de adaptación a las preferencias de los usuarios, ya que es posible modificar desde el número de jugadores por equipo a las reglas aplicables. **CHIP & CE**

PROTAGONISTAS
Los protagonistas presentan atuendos informales, incluyendo jugadores reales del AND 1 Mix Tape Tour.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Black Ops Jugadores > 1-8
Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés On-line > SI Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,4	7,5	 9,1	 8,3	 8,4
PS2	8,4	7,5	 9,1	 8,3	 8,4
	La concepción arcade hace que la rapidez y el impresionante ritmo de juego sean dos de los aspectos clave del programa. El entorno que rodea las canchas callejeras incluye bastantes detalles.	En la música, el rap y el hip-hop son los protagonistas absolutos. Los comentarios son en inglés con un claro acento americano, sin que existan muchos más elementos sonoros a tener en cuenta.	El control presenta una gran variedad de posibilidades aunque es bastante complicado. Las acciones sencillas son muy intuitivas, pero las avanzadas requieren un nivel considerable de destreza.	El apartado de opciones presenta una aceptable oferta que incluye hasta ocho jugadores simultáneos y un interesante modo On-line. También recoge un modo historia en el que hay que crear un jugador.	

MEJOR VERSIÓN



Las dos versiones son muy similares y ambas cuentan con la alternativa de NBA Street, el gran competidor de este juego.





el futuro está aquí



LAS 10 PREGUNTAS SOBRE EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS QUE NADIE SE HA ATREVIDO A RESPONDER

[Snow] [Guitar Hero II] [Gizmondo] [Mother 3] [Manhunt] [Penny Arcade] [Mauro Entrialgo]

V.0.1β

xtreme INTRO

emisión en PRUEBAS

Probando, probando... ¿se nos oye? No te preocupes, te garantizamos que de ahora en adelante SE NOS VA A OIR. Y algunos preferirán taparse las orejas. Y los ojos. Como los monitos atontolinados. Hay quien preferirá seguir a lo suyo. Hay quien no podrá volver a hacerlo.

Xtreme ha llegado para quedarse, y nos acoge el seno de la veterana **SuperJuegos**, cosa que agradecemos, porque aquí en medio se está calentito. Y más que se va a estar. Simuladores de tráfico de drogas, empresas de portátiles que desfalcan millones de libras, juegos de brutalidad insondable, rol japonés abstracto... Traemos lo mejor, lo más tremendo y extremo del mundo del videojuego. Por eso, pontificamos:

1 **Xtreme** no se vende. Pero podéis hacer ofertas.

2 **Xtreme** no se arrodilla. Pero podéis ir sacando las rodilleras.

3 En **Xtreme** nos gustan los juegos. Ni las monsergas ni las tontadas. Los juegos.

4 Podemos ser fans fatales.

5 Seremos despiadados con quien lo merezca.

6 Nos gusta mucho el mambo.

7 Si algo os ha ofendido en este primer número, podemos intentar repetir la jugada. Escribid a **xtreme.superjuegos@grupozeta.es**. Se hará lo que se pueda y lo que nos de la gana.

Pasad un verano tranquilo. Porque septiembre se presenta muy agitado.

SUMARIO

CURIOSIDADES del MUNDO de LOS VIDEOJUEGOS

LA MAYORÍA DE LOS ELECTRODOMÉSTICOS TIENEN UN SENCILLO Y LÓGICO BOTÓN DE ENCENDIDO Y APAGADO. PERO NO TODOS. MUCHAS CONSOLAS INCORPORAN PARA ESTA FINALIDAD ALGÚN SISTEMA RETORCIDO QUE NOS PROPORCIONE ABSURDOS QUEBRADEROS DE CABEZA Y HORAS DE EXPLICACIONES CHORRAS AL NO INICIADO. ADIVINA, PUES, DE QUÉ CONSOLA ESTÁN HABLANDO CADA UNO DE ESTOS TRES TIPOS

1: A VER, PAPÁ, SÍ TE LO HE DICHO BIEN: PARA APAGARLO ES EL BOTÓN VERDE, NO EL AZUL. PERO SI LO APRIETAS UNA VEZ SIN MÁS SÓLO SE RESETEA, TIENES QUE MANTENERLO PULSADO UNOS SEGUNDOS.

2: NO, NO LA HAS APAGADO. SI SUBES LA PALANQUITA SIN MÁS SÓLO LA DEJAS "DORMIDA". Y SI LA MUEVES PARA ABAJO TAMPOCO LA APAGAS, ESO SÓLO LO BLOQUEA LOS MANDOS. TIENES QUE SUBIR LA PALANQUITA Y MANTENERLA HACIA ARRIBA UN BUEN RATO.

3: NO LO BUSQUES EN LA FOTO PORQUE NO TIENE BOTÓN DE ENCENDIDO Y APAGADO. SE SUPONE QUE ESTA NUEVA CONSOLA ESTARÁ ENCENDIDA SIEMPRE PORQUE, DICEN, GASTA MUY POCA ENERGÍA



mauro Entrialgo 2006



MONDO GIZMONDO

_JOHN TONES

¿TONTERÍA DE BOLSILLO? ¿DESFALCO MULTIMILLONARIO? ¿ESPEJISMO COLECTIVO? GIZMONDO ES EL ÚLTIMO GRAN ESCÁNDALO FINANCIERO DE LA INDUSTRIA, CON UNOS ESTERTORES DE MUERTE ABSOLUTAMENTE GROTESCOS. PURA CARNAZA PARA XTREME_



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:
_PROCESADOR 32-BIT ARM9/128-BIT NVIDIA GPU
_VEL. RELOJ 400MHZ MEMORIA 64MB
_SOPORTE 64MB FLASH, SD CARD
_PANTALLA LCD 2.8 PULGADAS
RESOLUCIÓN 240X320.65.536 COLORES

La fiebre por las consolas portátiles ha dado pie a historias demenciales como la breve y fulminante trayectoria de la **Gizmondo**, una estafa de altos vuelos que ha desvelado delirantes delitos.

Gizmondo salió a la venta en 2005, pero su origen se remonta a los noventa, década en la que el sueco **Carl Freer** crea **Tiger Telematics**. En primavera de 2004 anuncia la creación de un cacharrito multimedia que reproducía MP3, incorporaba GPS y permitía enviar SMS. Una pequeña y cara maravilla rodeada de dudosas operaciones comerciales por parte de sus fabricantes. En la primera mitad de 2004, facturaban menos de 100.000 libras. Aún con todo, la paga de **Freer** era de 500.000 libras al mes. El doble a finales de 2004. Un amigo, **Stefan Eriksson**, entró en el equipo directivo con 400.000 libras de sueldo, que se dobló también en poco tiempo. Ambos, con incentivos de un millón de libras al año. Más: la mujer de **Freer** recibía 90.000 libras por gestiones de marketing, y Eriksson, en gastos automovilísticos, 5.000 libras al mes. Pronto se hicieron famosos por una vida de derroche y gastos desenfrenados. Una colección de Harley Davidson engarzadas en tapicería de diamantes. Yates, viajes... Ese tipo de cosas. La consola sale en marzo de 2005, y se anuncia que la habían encargado 500.000 personas. El número real era de 50. (Risas)

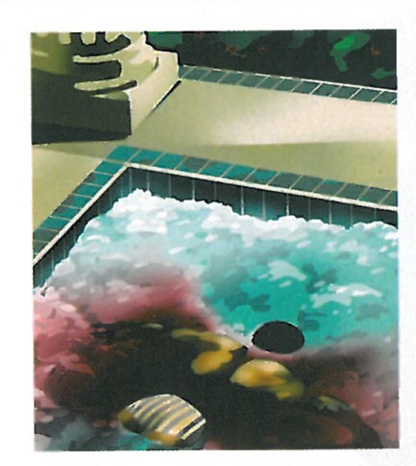
Como en cualquier montaña rusa, poco después comienza la cuesta abajo. 2004 acaba para **Tiger Telematics** con pérdidas de 49 millones de libras, y para el verano de 2005, perdían 500.000 libras al día. Entramos en la fase grotesca: se descubre que **Eriksson** había tenido contactos con la mafia sueca. Otro de los directores de la compañía era conocido como «El Torpedo» en los bajos fondos de su país. **Gizmondo** se hundió definitivamente, pero los detalles siguen brotando sin piedad: dinerales gastados en inversiones absurdas (700.000 libras en relojes), sospechosos accidentes con carísimos deportivos de los que todo el mundo sale ileso y dispuesto a cobrar el seguro, y el mejor de todos: **Freer** intentó suplantar a un agente de policía para quedarse con su arma. Y el dinero de los inversores en la consola, mientras, en el mismo sitio que la autoestima de esos felices cincuenta compradores de la **Gizmondo**: ilocalizable.

WEB DEL MES
WWW.WONDERLANDBLOG.COM

La reciente fiebre de los weblogs de videojuegos tiene en **Wonderland** uno de sus más sencillos, directos y sorprendentes ejemplos. Cautivados por el lado más artístico de los juegos, pero sin olvidarse de un sentido del humor imprescindible en una página cuya cabecera está presidida por la **Alice** de **Lewis Carroll**. Muy personales y muy chascarrillosos (¡katamaris de felpa! ¡bolsas del pan de Mario!), porque como ellos mismos dicen, todo se reduce al final al «We play games»...









SNOW:
CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

_JOHN TONES

NO ES UN SIMULADOR DE ESQUÍ ALPINO: TAKE 2 HA CANCELADO DEFINITIVAMENTE EL PRIMER SIMULADOR DE TRÁFICO DE DROGA. Y AÚN DIRÁN QUE NO SE LO VEÍAN VENIR.

2K Games, empresa subsidiaria de **Take 2**, ha anunciado oficialmente que ha cancelado el juego ***Snow***, un título de estrategia en tiempo real que prometía tremenda polémica y cierta innovación. Temática, al menos. O no. Sensacionalismo barato, simplemente. Qué más da. Pero polvareda iba a levantar con toda seguridad.

Lo estaba desarrollando para **PC** y **Xbox Frog City Software**, un pequeño equipo de programación de San Francisco que le estaba dando una impronta visual muy original al juego. A golpe de *cell-shading*, con un personalísimo estilo de cómic, contaba la historia de Johnny Morrell, un actor sin trabajo que comienza a vender droga para ganarse la vida a finales de los setenta. Pronto viaja a México, donde entra en contacto con unos amigos que trafican con marihuana, y de ahí salta a Los Ángeles, comenzando a traficar a tiempo completo con todo tipo de sustancias. Los viajes constantes a Colombia y la construcción de un imperio del narcotráfico se convertirían en los grandes objetivos del jugador, cuyo plan culminaría en 1985, con un monumental negocio ilegal que extendería sus tentáculos por toda América. Todo ello con una estructura narrativa no lineal y un sistema de lucha por cartas para los abundantes momentos de conflicto (cuando pillan al jugador cruzando la frontera de Colombia con cocaína hasta en las orejas, por ejemplo) entre el jugador, las fuerzas del orden y otros aspirantes a suministradores de paraísos artificiales.

Hasta **Take 2**, que ya para llevar adelante a esos maravillosos mostrencos encarnados en diseñadores de videojuegos que son **Rockstar** tienen que tener una flota de abogados y unas convicciones morales a prueba de bombas, ha considerado que ***Snow*** es un exceso. Una cosa es desencadenar las matanzas primarias, pero en el fondo, moralmente inofensivas de los **GTA**. Otra muy distinta, lanzar un título que deja de lado la acción frenética para centrarse en un atentado serio y meditado contra la salud pública de todo un país. Después de la polvareda levantada con la violencia escolar que parecía que iba a proporcionar en cantidades ingentes *Bully*, dar a los jugadores la posibilidad de respaldar los negocios de la droga era demasiado.

Insistimos: hasta para **Take 2**. Y después del ridículo pero previsible escándalo organizado por culpa de *Hot Coffee*, aquel *mod* erótico-festivo para *San Andreas*, los cambios de calificación de *Oblivion* por un quítame allá esos pechos, y los cada vez más prolongados silencios en torno a *Bully* -que nos hacen temer lo peor... ¿dónde estaba en el último **E3**?-, un follón mediático relacionado con cantidades ingentes de cocaína es lo último que les hace falta.

«Érase un hombre a una nariz pegado, y pegado a la nariz un talego enrollado».





Como dice Siniestro Total: «snif, snif, todo por la nariz».

E-MAIL DE LOS RUMORES
CERO POR CIENTO DE FIABILIDAD

Se especula con la posibilidad de que el mando de Wii incluya un micrófono y unos cascos, similares a los que se usan para Xbox Live! Sony podría competir con la siempre dañina venta de juegos de segunda mano usando la PS3 como receptor virtual de juegos. No habría juegos físicos para PS3, todos se descargarían On-line. El maravilloso y multipremiado juego de estrategia arcade de tono retro Darwinia podría estar



Los habituados a sumergirse en ese maremagnum de ideas enfebrecidas que son los cómics On-line sabrán de sobra qué es **Penny Arcade:** una tira ácida y malencarada que se enfrenta a la industria en general y a algunas bestias negras de su dúo de creadores en particular.

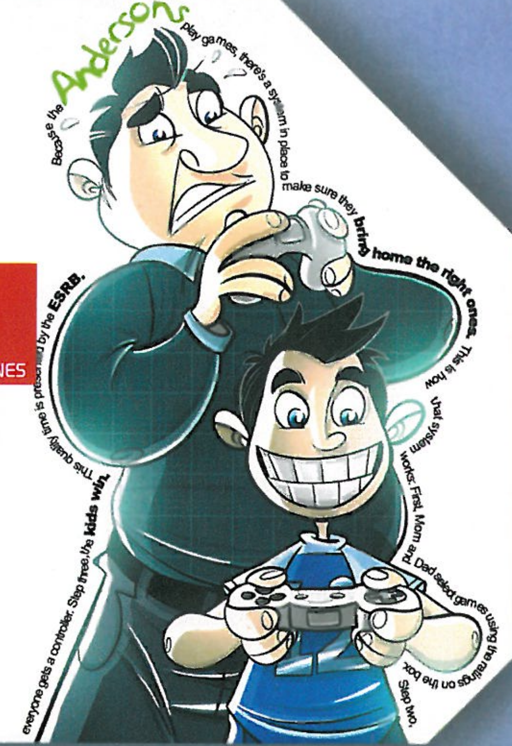
Gabe y **Tycho** no son esos monstruos que sólo quieren destrozar la industria, como dicen algunos. Buena prueba de ello son este par de anuncios por encargo del **ESRB** (*Entertainment Software Rating*

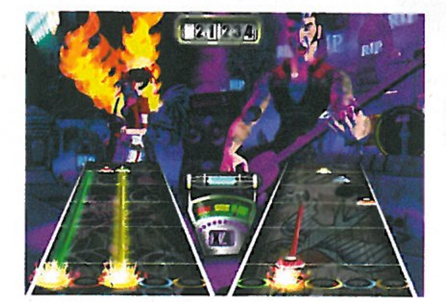
GABE Y TYCHO, DIBUJANTE Y GUIONISTA RESPECTIVAMENTE DE PENNY ARCADE, POR UNA VEZ, SON BUENOS.

PENNY ARCADE

_JOHN TONES

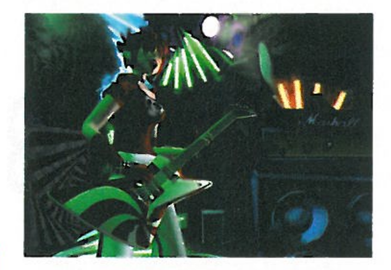
Board, el equivalente norteamericano de nuestro PEGI) que han creado para publicar en las revistas de videojuegos de su país. Con los anuncios intentan concienciar tanto a niños como adultos de la necesidad de un código de clasificación moral y de contenidos para los juegos. El vibrante estilo de dibujo de **Gabe** y el sentido del humor propio del cómic queda patente en unas ilustraciones de auténtico coleccionista.





Hijos del metal, preparaos para reventar los tímpanos de vuestras abuelas.

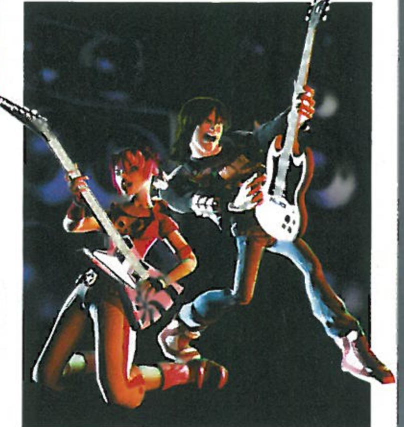




GUITAR HERO II: ¡QUE SIGA LA FIESTA!

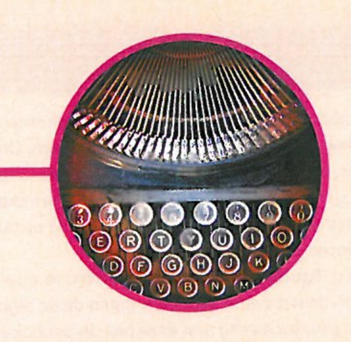
_EL VIEJO HICKORY

¿Sigues intentando tocar *Bark At The Moon* en nivel *Hard*? ¿Tu madre te ha puesto las maletas en la calle por atronar la casa a las cuatro de la madrugada mientras intentas hacer una puntuación perfecta en *Ace Of Spades*? Si, como nosotros, eres un fanático de *Guitar Hero*, prepárate. **Red Octane** prepara la secuela del mejor lanzamiento para **PS2** de los últimos años, y promete incluir aquellos clásicos del rock que echamos en falta en la primera entrega. Ni **Harmonix** ni **Red Octane** han soltado prenda de momento sobre la lista definitiva de canciones. Sólo han desvelado aquellas que se pudieron disfrutar en la *demo* del reciente **E3**. *Strutter* (**KISS**), *War Pigs* (**Black Sabbath**) o la versión de **Van Halen** del *You Really Got Me* de los **Kinks** serán algunas de las 55 canciones que ofrecerá ***Guitar Hero II***. Desde **Activision** (que adquirió recientemente **Red Octane**) anuncian que se ha mejorado el modo de dos jugadores y se permitirá elegir entre tocar la guitarra solista, la de acompañamiento o incluso el bajo. En EE.UU. saldrá en septiembre. A Europa llegará un poco más tarde.



¿AC/DC? ¿Metallica? Los rumores sobre las versiones que incluirá Guitar Hero II no dejan de multiplicarse en la red. ¿El Canto del Loco? Argg!

versionándose para formar parte de la cada vez más amplia oferta de juegos descargables en Xbox Live! Arcade. Rockstar tiene planeado estrenar un nuevo título en PSP. Los rumores apuntan insistentemente hacia una lógica y esperadísima versión de portátil de Table Tennis. Nintendo ha comprado y reservado el dominio Wiichannel.com. Ellos sabrán. ¿Un canal de televisión, un portal de Internet, un despiste?





10 PREGUNTAS BÁSICAS SOBRE EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

TRAS LA TEMPESTAD MEDIÁTICA DEL ÚLTIMO E3 LLEGA LA CALMA, EL MOMENTO DE REFLEXIONAR. CESA EL CLAMOR DE LOS APLAUSOS Y NOSOTROS NOS DECIDIMOS A CUESTIONARNOS, ALTO Y CLARO, EL FUTURO PRÓXIMO DE LOS VIDEOJUEGOS. BASTA DE ALABANZAS: ES HORA DE ZANJAR LAS CUESTIONES MÁS INCÓMODAS. SENSIBLES ABSTENERSE_

_BEN REILLY

02 PS3: ¿ES PARA TANTO O SU POTENCIA HA SIDO EXAGERADA?

¡GUERRA! Los medios especializados parecen boletines bélicos gracias a un repertorio de acusaciones, ninguneos y, por supuesto, muchos bulos. Las últimas noticias desde el frente son esas declaraciones que cuestionan la hombría de **PS3**. «*¡No genera suficientes triángulos por segundo!*» «*¡El acceso a la memoria interna es farragoso!*» «*¡Es casi imposible programar para PS3!*». Bobadas. Vale, de acuerdo: puede que los «yonkies» de los gráficos esperasen un salto cuantitativo entre lo que ofrece, digamos, **Xbox 360** en sus mejores títulos, y algunos de los anunciados para **PS3**. Pero, damas y caballeros, hablamos de un despliegue técnico inaudito en ambas plataformas. ¿Llevan a alguna parte estas discusiones sobre quién la tiene más grande a nivel técnico? Y sí, puede que desarrollar para **PS3** sea complejo. Pero también lo fue en su día para **PS2**, y ahí están las maravillas de las que ha sido capaz. Cada consola exhibe sus méritos de acuerdo con lo que los programadores saquen de ellas. Ni más ni menos. ¿Algunos ejemplos? *MGS 4*, *Bioshock*, *Call of Duty 3* o *Assassin's Creed*. Y la fiesta acaba de empezar.

01 ¿SE VERÁ XBOX 360 ANULADA CON EL LANZAMIENTO DE PS3?

Son muchos los que creen que, una vez esté **PS3** en el mercado, **Sony** barrerá del mapa a **Xbox 360**. Sin duda, la nueva consola de **Sony** ocupará un puesto importante en el mercado, pero su elevado precio y la espera de los Grandes Títulos (desde los nuevos *Final Fantasy* hasta *MGS Guns of the Patriots*, que no llegarán antes de 2007), harán que su aterrizaje sea un proceso paulatino. Y mientras, **Xbox 360** podrá lanzar titulazo tras titulazo: *Dead Rising*, *Gears of War*, *Halo 3*... ¿Los beneficiados en esta pugna? Puede que, por una vez, los jugadores.



03 WII PARECE LA REPANOCHA, PERO ¿NO FLOJEA EN EL APARTADO GRÁFICO?

Y dale con los gráficos. Hay dos extremos del sector consolero que viven para y por los gráficos: los *casuals* y, tal vez más importantes, los inversores y productoras que buscan el producto más llamativo en términos visuales. Han querido cargarse a **Wii** por ofrecer un apartado técnico no excesivamente espectacular... cuando los propios programadores insisten en que apenas han explotado el potencial gráfico de su chip *Hollywood*. Pero la propia estrategia de **Wii** es ocupar un puesto en el mercado de consolas basado en una alternativa de juego. **Wii** va a apostar por la interactividad, la diversión multijugador, las posibilidades de su mando. Gracias a **Wii**, **Nintendo** puede ocupar un puesto único en el sector, y lo que es mejor, coexistir con el resto de plataformas. Qué poquito ha tardado **Sony** en verle las orejas al **Wii**-lobo y lanzar un mando con sensor de movimientos.

04 ¿ES PS3 DEMASIADO CARA?





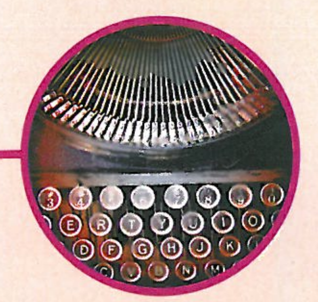
Sí y no. Para explicarlo no hacen falta esas plomizas tablas sobre los precios de las consolas en su lanzamiento. Aunque suene paradójico, **Sony** va a perder dinero con cada **PS3**, ya que su precio de partida es inferior a los costes de producción. Eso sin contar con que será uno de los primeros reproductores de Blu-ray (B-r) en el mercado. Con todo, 600 Euros es una inversión muy seria. Resulta evidente que **PS3** tendrá un gran éxito, pero a medio plazo. Una posible bajada de precio de **Xbox 360** y la competencia directa de **Wii**, a -aún no hay precio definitivo- unos 200 Euros, deberían hacer a **Sony** no dormirse en los laureles y dar un empujón a su línea de lanzamientos. Para empezar, ¿qué tal si mandan más *kits* de desarrollo a las compañías?

05 ¿QUÉ FUTURO TIENE PSP FRENTE A DS LITE EN EL MERCADO DE LAS PORTÁTILES?



La **PSP** aún no ha alcanzado la plenitud como la plataforma multimedia que se esperaba, como deja patente el hecho de que el UMD-Video no ha logrado asentarse como formato alternativo al DVD. El optimismo con los juegos es relativo: basta ya de *ports* apresurados de juegos de **PS2**. Y mientras, **DS Lite** se vende a paletadas, gracias a títulos de gran calibre. El mensaje es evidente: **PSP** debería replantearse su estrategia, y para lograrlo debe apostar fuerte por su prometedor catálogo exclusivo: *MGS Portable Ops*, *Tekken Dark Resurrection*, *LocoRoco*, *Guitaroo Man Lives!*, *Crisis Core*...





06 BLU-RAY, HD-DVD, PANTALLAS DE ALTA DEFINICIÓN... ¡SOCORRO!

Es innegable que **Sony** quiere repetir con **PS3** la misma jugada que realizase con **PS2**... Su plan es ofrecer un reproductor de películas Blu-ray, el que muchos consideran como el nuevo formato de cine en casa. El problema es que la industria del DVD es aún joven, con menos de una década de asentamiento. La batalla que habrá entre Blu-ray y HD-DVD no tiene un vencedor decidido, mientras que el DVD apareció sin competencia destacable. Factores que se resumen en una frase: el DVD tiene aún varios años por delante. En todo caso, puede que Blu-ray y HD-DVD se establezcan, pero como soportes para juegos dada su amplia capacidad de almacenaje, en particular la del primer formato.



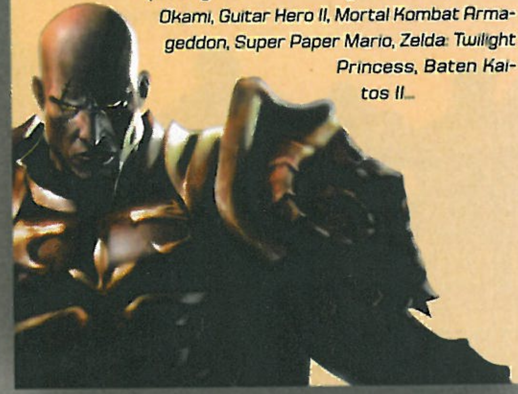
07 MUCHO DESPLIEGUE VISUAL, PERO ¿Y LA DIVERSIÓN?



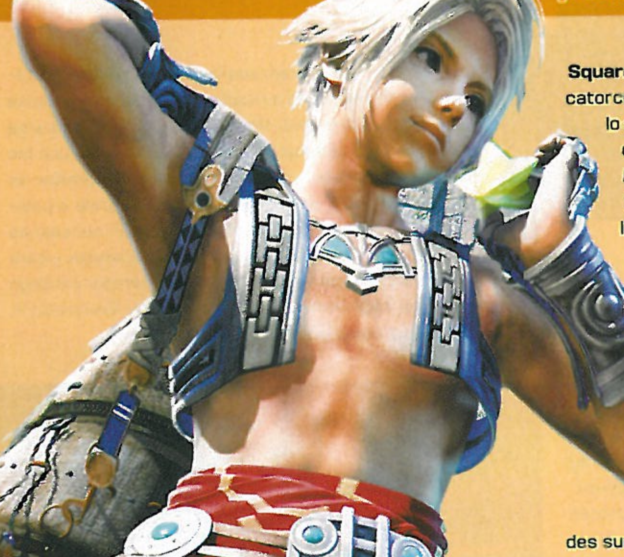
De cara a los medios hay que entrar por los ojos, apabullar visualmente. Para bien o para mal es lo que muchos jugadores buscan: pantallazos o vídeos de algo nunca visto. Tiempo al tiempo. Las nuevas plataformas ofrecen muchas posibilidades, en lo visual pero también en lo que no se ve. Y habrá profesionales que sepan explotar ese potencial, renovando sagas, mejorando géneros o incluso creando alguno nuevo. Y ahora mismo ya se anticipan varios títulos que combinan un gran gancho visual con atractivos conceptos de juego: *Assassin's Creed*, *Bioshock* o el nuevo proyecto de **Naughty Dog**.

08 ¿HA LLEGADO EL FIN DE LAS CONSOLAS DE ESTA GENERACIÓN?

Vaya, pues sí. Pero tampoco es el fin del mundo, ya que ese cambio generacional tardará unos cuantos meses en llegar. La aparición de nuevas consolas supone el cese de nuevos títulos para sus predecesoras. ¿Supone esto que haya que desterrar al olvido a todas estas plataformas? Ni mucho menos. Mientras **PS3**, **Wii** y **Xbox 360** se asientan en el mercado se podrá disfrutar de grandes juegos para las consolas actuales. Aún tienen que llegar *Final Fantasy XII*, *God of War II*, *Okami*, *Guitar Hero II*, *Mortal Kombat Armageddon*, *Super Paper Mario*, *Zelda: Twilight Princess*, *Baten Kaitos II*...



09 DEMASIADAS SECUELAS... ¿Y LA INNOVACIÓN?



Square Enix sorprendió anunciando no una ni dos, sino catorce nuevas entregas de *Final Fantasy*. Eso es ir a lo seguro, ¿eh, muchachos? Eso sin mencionar las continuaciones de *Tekken*, *Devil May Cry*, *MGS*, *Halo* y tantos otros. Todo está relacionado con los costes. Si se invierte en una licencia de éxito las compañías se aseguran un mínimo de ventas, gracias al peso de ese nombre. Y que nadie se acoja a engaño: cualquiera se muere por jugar la nueva entrega de su saga predilecta en una plataforma de nueva generación. Así que, salvo en manos de genios de la programación, innovar va a ser un riesgo que pocos afronten. De nuevo los dichosos costes de producción: es difícil que las compañías se atrevan con algo demasiado nuevo que puede suponer la pérdida de grandes sumas, o incluso su quiebra. Pero las productoras también deberían contar con los consumidores, que son quienes dictan la permanencia o muerte de un género. Los géneros necesitan ser renovados, incluso reinventados. Y si no se aprovechan las posibilidades de las nuevas plataformas para lograrlo, mal asunto. Por fortuna, la innovación vive en esa nueva aldea nipona, que lucha contra el imperio de las secuelas y los esquemas de juego habituales. **Wii** va a ser un género nuevo en sí misma, un concepto de juego distinto, y tal vez el revulsivo que la industria necesita para avanzar.

10 ¿ACABARÁN LOS COSTES DE PRODUCCIÓN CON LAS COMPAÑÍAS?

El desarrollo para las nuevas plataformas se plantea muy caro. Las inversiones que las compañías de programación han de hacer se estiman astronómicas. Pero también serán de aúpa los ingresos si lanzan un exitazo. Las compañías adoptarán alguna de estas estrategias:

- **Fusión.** Muchas compañías se unirán para afrontar unos costes tan arriesgados.
- **Multiplataformas.** Grandes títulos, como *GTA IV*, serán lanzados en varias plataformas.
- **Diversificación.** Algunas compañías ya han anunciado que los capitales de desarrollo para varias consolas les son inviables, por lo que se centrarán en una de ellas. Es el caso de **Nippon Icchi**, que no podrá afrontar los costes de trabajar en **Wii** y por ahora seguirán con su proyecto para **PS3**, el misterioso *Makai Wars*.
- Desarrollos a largo plazo. Algunos títulos requieren años de programación, como *MGS 4* o *Halo 3*, para que la inversión y su programación esté a la altura.



LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES INDEPENDIENTES, IDEAS VANGUARDISTAS... LOS JUEGOS NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS_

_xbreme

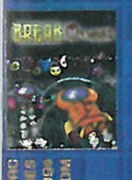
LÍNEA ALTERNA

BREAK QUEST

_JOHN TONES

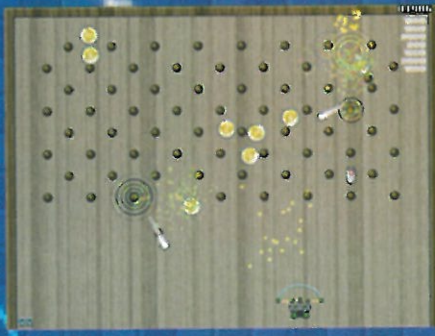
NURIUM GAMES ES UN ESTUDIO CATALÁN FORMADO POR UNA SOLA PERSONA: FÈLIX CASABLANCAS. ES EL CREADOR DE, AGÁRRATE, UNO DE LOS MEJORES MACHACALADRILLOS DE LA HISTORIA. ¿DUDAS?_





_PLATAFORMA PC // MAC
_DESARROLLADOR NURIUM GAMES
_GÉNERO MACHACALADRILLOS _PRECIO 19,99
_DÓNDE WWW.NURIUM.COM







La banda sonora ha sido compuesta por unos históricos de la música para juegos: **Maniacs of Noise**_

Agárrate, abuela: se negoció la posibilidad de que ***Break Quest*** entrara en **Xbox Live! Arcade**, pero al final no pudo ser_

¿Es demasiado adjetivo para un videojuego, encima, español? Créenos: una partida al ***Break Quest*** y no volverás a mirar al *Arkanoid* con los mismos ojos. Cada fase imita una textura, y no sabrás cómo superarla hasta que no empieces a jugar. Agua, tiza, madera, papel, metal... los típicos ladrillos son un ejemplo ridículo de los múltiples obstáculos que encontrarás en tu viaje a lo largo de cien niveles. Como única ayuda, una cantidad de *power-ups* para tu nave absolutamente monstruosa y la capacidad de controlar fugazmente la gravedad de la bola. El imaginativo diseño, pletórico de homenajes a los clásicos (increíble el nivel que mezcla *Breakout* con *Space Invaders*) y de descubrimientos físicos -gracias a su motor gráfico DynaMo-, convierte a ***Break Quest*** en una propuesta única. **Fèlix** es consciente de su condición de rareza: *«El panorama me parece muy pobre. En general lo relacionado con la tecnología en España está muy descuidado, nos limitamos a importar lo que hacen los demás»*. Rareza que, cómo no, alcanza a la propia génesis del juego; por extraño que parezca, el creador de ***Break Quest*** no es un fanático del género: *«Arkanoid, con veinte años, sigue siendo uno de los mejores. Han salido muchos, algunos buenos como Ricochet o DX-Ball pero no aportan gran cosa al género. Para Break Quest no me he inspirado en ninguno en concreto, al disponer de un sistema de simulación física y el hecho de que los objetos puedan tener cualquier forma y tamaño»*. Lo dicho: una *rara avis*. Y a las especies en extinción, ya se sabe... hay que protegerlas.

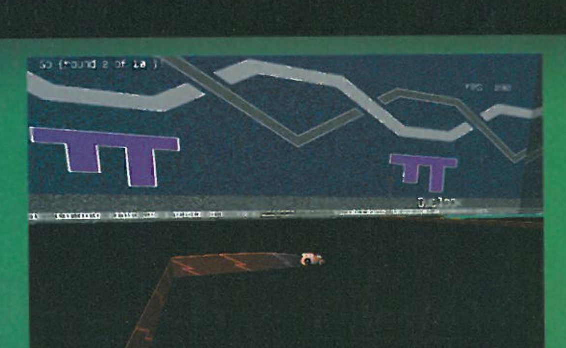
E S G R A T I S

ARMAGETRON ADVANCED



WWW.ARMAGETRONAD.NET

¿Te acuerdas de *Tron*, verdad? Cómo no te vas a acordar, si tenemos todos el cerebro podrido por culpa de esa película de **Disney**, tan incomprendida como incomprensible... Incomprensibles los diálogos, porque las secuencias de acción supusieron una auténtica revolución en lo que se refiere a la plasmación tridimensional del entonces novedoso concepto de los videojuegos: los discos voladores y, cómo no, las carreras de motos. Este juego de tamaño minúsculo y encanto instantáneo, te permitirá correr que te las pelas sólo o, mejor aún, en servidores propios y ajenos a través de Internet. Para **PC** y **Mac**, y brindemos por nuestra vejez tan bien llevada. Snif.







#9

DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «JAPONÉS COMO UN CENCERRO». CADA MES, EN ESTA SECCIÓN, REPASAREMOS LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DEL PAIS DEL CÍRCULO ROJO_





TODO JOVEN DEL SIGLO 21 TEME QUE SU FAMILIA, NOVIA Y AMIGOS SEPAN QUE SE PASA LAS NOCHES JUGANDO A BATALLAS CON ESPADITAS. PERO EL ROL TAMBIÉN PUEDE SER POP. PUEDE SER POP Y MUCHO MÁS QUE ESO_

GAME BOY ADVANCE

_MAESTRO ARAMBUL SANZ Y CAMPANAR

MOTHER 3



Hay vaqueros y hay fuego, pero a pesar de todo esto no es un disco de Manowar_

_PLATAFORMA **GAMEBOY ADVANCE**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **BROWNIE BROWN**
_GÉNERO **RPG**
_CONFIRMADO EUROPA **NO**

¿Qué interés tiene el tercero de una serie de juegos de rol que nunca se han vendido en España? Pues una historia bien contada, huyendo de los clichés del género, una sencillez exquisita en todos los aspectos, y mucho, mucho humor postmoderno.

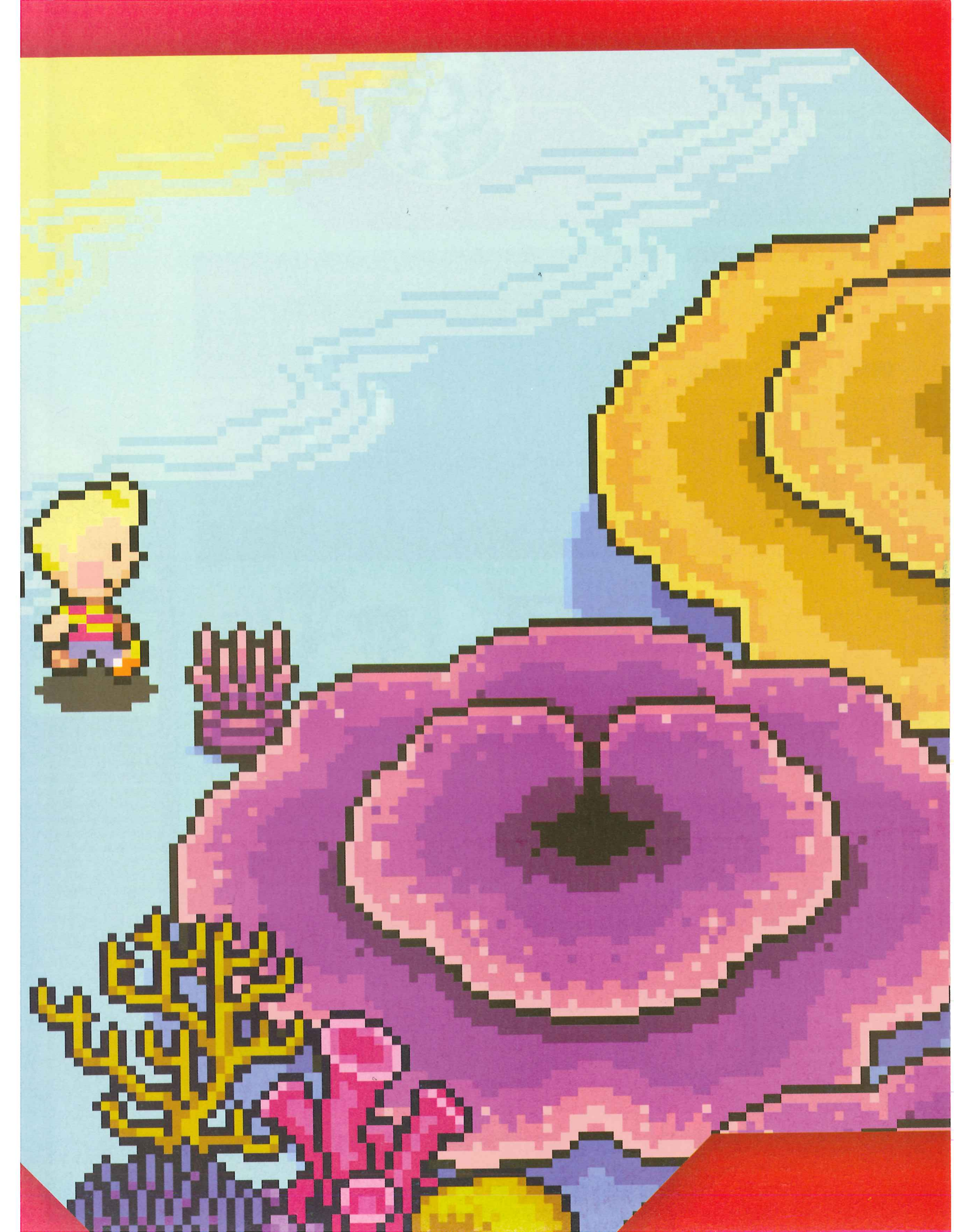
El primer *Mother* fue, de hecho, el primer videojuego de rol pop de la historia (hasta ese momento todos habían sido *jebis*), y el segundo (distribuido en Estados Unidos como *Earthbound*) llevó su dulce psicodelia a límites inexplorados. Ambos juegos tienen lugar en una América pop tipo años cincuenta, en la que un grupo de niños (y su perro) salvarán el mundo de la amenaza del destructor intergaláctico Giygas, armados con bates de béisbol, yo-yós, sartenes y algunos poderes especiales. Un mundo y una historia que sólo podían salir de la mazorca de **Shigesato Itoi**, aficionado a la pesca, buscador de tesoros, escritor, y cerebro de todos los *Mother*.

Este nuevo *Mother 3* va simbólicamente dedicado a los jóvenes que jugaron a las dos primeras entregas en su infancia (muchos con buenas entradas ya), pero no deja de ser un producto de entretenimiento que camina solo desde el primer día. Es una obra de arte del Siglo XXI y, como tal, usa todo lo aprendido en el pasado para lograr su objetivo, que no es otro que buscar en el jugador emociones diversas. Todo ello a través de una elaborada y sorprendente historia, nada artificiosa; con personajes normales y personajes raros, con lugares familiares y lugares inverosímiles.

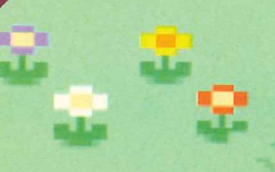
LIBERA TU PUEBLO DEL CAPITALISMO ACOMPAÑADO DE TU PAPÁ, TU PERRO, UN COJO, Y UNA NIÑA QUE NO CONOCES_

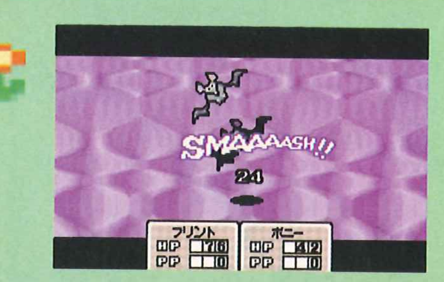
ROL DIFERENTE

A diferencia de los juegos anteriores, en esta ocasión la aventura está dividida en capítulos; una decisión comprometida que favorece a la historia. Suerte que tenemos a Papá Noel al volante, y que el uso de esta estructura es perfecto tanto en el plano literario como el de juego, hasta el punto de fundirlos. Un *crescendo* de personajes, de lugares y de motivaciones que versa sobre la pérdida de la inocencia y la expansión de horizontes de todo un pueblo. Pero no creáis que es un juego sentimentaloide. Puede que sea un poco *emo* en momentos







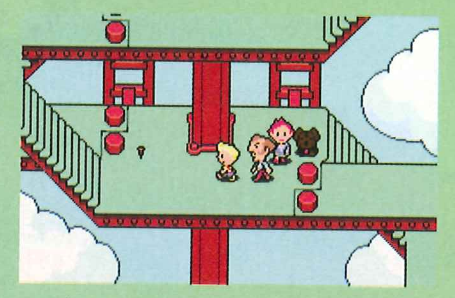




Uno de cada dos catadores del Más Allá eligen Utiel-Requena. Tú también deberías, si eres mayor de edad_

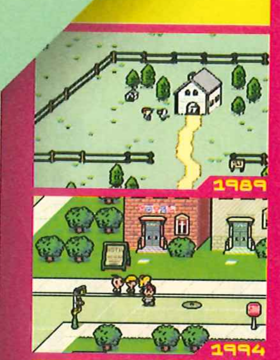


Para todos los hippies: sí, el perro es un personaje jugable. Será vuestro juego favorito desde *Duck Hunt*_









LAS MADRES DEL CORDERO_

Mother podría haber sido un juego de rol más, de no ser por su ambientación moderna y sus diálogos intelectualmente agresivos, que lo hicieron destacar inmediatamente entre tanta vulgaridad pseudomedieval. Porque por lo demás es una copia del segundo *Dragon Quest*, siguiendo al pie de la letra cada una de sus virginales reglas. Ya sabéis, combates por turnos, puntos de experiencia, armas y hechizos...
Mother 2 (1994) usa básicamente el mismo concepto, personajes e historia, relegando el primero al nivel de prototipo en bastantes puntos. Es mucho más fallero y alucinógeno gráficamente, pero el tono de la narrativa pierde la ligera melancolía del *Mother* original, lo que da como resultado un juego mucho mejor producido que, siendo más o menos lo mismo, deja un sabor de boca diferente que el primero_

ENCONTRARÁS DINOSAURIOS CIBERTUNEADOS, TRAVESTIS MÁGICOS, Y PROBABLEMENTE TAMBIÉN TU COMIDA FAVORITA_

determinados, pero todo está bajo el control de un gran profesional.
Trascendentalismo barato aparte, es un juego que rezuma cariño. A primera vista sorprende lo bien que se mueven los pequeños *sprites*, la habilidad con que están elegidos sus colores, y el amor con que está dibujado cada píxel. Cada batalla es también una grata experiencia, gracias a la combinación de fondos psicodélicos (que recuerdan a la *demoscene* europea de principios de los noventa) y extravagantes enemigos que podemos esperar en un *Mother*, con el toque *arcade* introducido en este juego, que consiste en pulsar repetidamente un botón en el momento de atacar, intentando seguir el ritmo de canciones para hacer combos. Esta fórmula convierte a ***Mother 3*** en el primer juego de rol musical de la historia, y obliga a uno a preguntarse cómo nunca se le había ocurrido a nadie esta manera de hacer de los combates por turnos del rol japonés algo activo y desafiante.
Mother 3 es, ante todo, un juego de autor al que el sr. **Itoi** ha dedicado gran parte de la última década. Tras ser cancelado hace años para **Nintendo 64**, es en 2006 de forma inevitable un juego de **Game Boy Advance**, ya que la máquina casa con su profunda sencillez, y con la ocupada vida de los jóvenes adultos a los que ahora se destina. Japón entero, y muchos fans de todo el mundo, reciben con regocijo la obra magna de un gran escritor de videojuegos.

_game over







EL CONSUMO MASIVO E INDISCRIMINADO DE ARTÍCULOS RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS ES UNA DE NUESTRAS PASIONES INCONFESABLES. AQUI TIENES UNA PRUEBA: ULTIMA TECNOLOGÍA, CULTURA POPULAR, NOSTALGIA BARATA... EL BAZAR XTREME NO CIERRA_



DIGITAL LCD MONITOR

XBOX 360

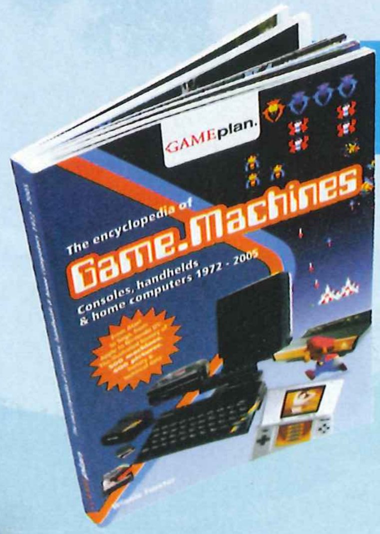
¿Todas las televisiones ocupadas por culpa del Mundial? ¿No puedes jugar en Alta Definición en casa de tu abuelita? No sufras más porque **Joytech** te ofrece el complemento del verano para **360**. Por **229,99€** podrás llevarte de vacaciones esta pantalla LCD digital de alta definición de 9,2 pulgadas con altavoces estéreo integrados, mando a distancia, dos salidas de auriculares y conmutación automática entre 50 y 60 hertzios y NTSC. ¡A la venta en Julio!



WIRELESS RACING WHEEL

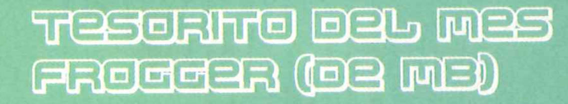
XBOX 360

Llega el volante oficial de **Microsoft**. Olvídate de los cables porque tanto el volante como el juego de pedales incluido se comunican con la consola gracias a la tecnología *wireless* y se alimentan con baterías recargables (también se puede enchufar a la red). Incluye dos motores de vibración y tres sistemas de retroceso que harán la conducción más realista haciendo que la dirección se endurezca o se ablande según el terreno.



GAME. MACHINES

Subtitulado «*Consoles, handhelds & home computers 1972-2005*», esta auténtica enciclopedia de **Winnie Forster** repasa, con abundancia de información curiosa y datos técnicos, la historia de clásicos como **Spectrum**, **Super Nintendo** o **PC Engine** y de rarezas insondables como el **Oric-1**, la **Epoch Super Cassettevision** o la **3DO**. 224 páginas de datos imprescindibles a **29,95 Euros**. Disponible en **www.hardcore-gamer.net**



TESORITO DEL MES FROGGER (DE MB)



Cada mes, traeremos las muestras de *merchandising* ridículo más ignotas que tengamos. En este caso, la versión de mesa del *Frogger* que **MB** publicó en los ochenta. A su dueño, **John Tones**, le encanta la frase de la caja «*Mirar antes de saltar*». Criatura.



Manhunt se nos vendió en su día como otra salvajada de **Rockstar**. Posiblemente tenían razón. Es una salvajada. Empezando por su argumento: James Earl Cash es un condenado a muerte obligado a participar en un macabro juego de gato y ratón, grabado con cámaras de vigilancia y que le lleva a moverse por los barrios más sórdidos de su ciudad, protagonizando *snuff movies* en las que no está muy claro en ningún momento a quién le toca el papel de protagonista. Siguiendo por su mecánica: cada uno de los asesinatos que Cash se ve obligado a cometer para seguir adelante se nos ofrece no ya con absoluto nivel de detalle, sino con tres niveles progresivos de brutalidad. Cuanto más tiempo consigamos estar cerca de nuestra víctima sin ser descubiertos, más sangrienta y salvaje será su ejecución. Y terminando por su estética: ***Manhunt*** está ambientado en su gran mayoría en callejones húmedos, alcantarillas, túneles de metro, solares abandonados y barrios que no aparecen en la Guía Michelin. Además, todo se nos ofrece desde el mudo punto de vista de las cámaras de vigilancia, con la compañía continua auditiva de la sucia respiración y los chascarrillos del responsable de esta simpática inmoralidad, El Director.

Este viaje, en cierto sentido sin retorno, al lado más sucio del alma humana, fue rechazado por los detractores del juego argumentando que **Rockstar** parecía no haber entendido la grandeza de sus propios *Grand Theft Auto*, cuyos logros son, más que la violencia desbordada y la impunidad total para delinquir, el gigantismo de sus mapeados y la absoluta libertad de acción. Y eso de que los *GTA* están más

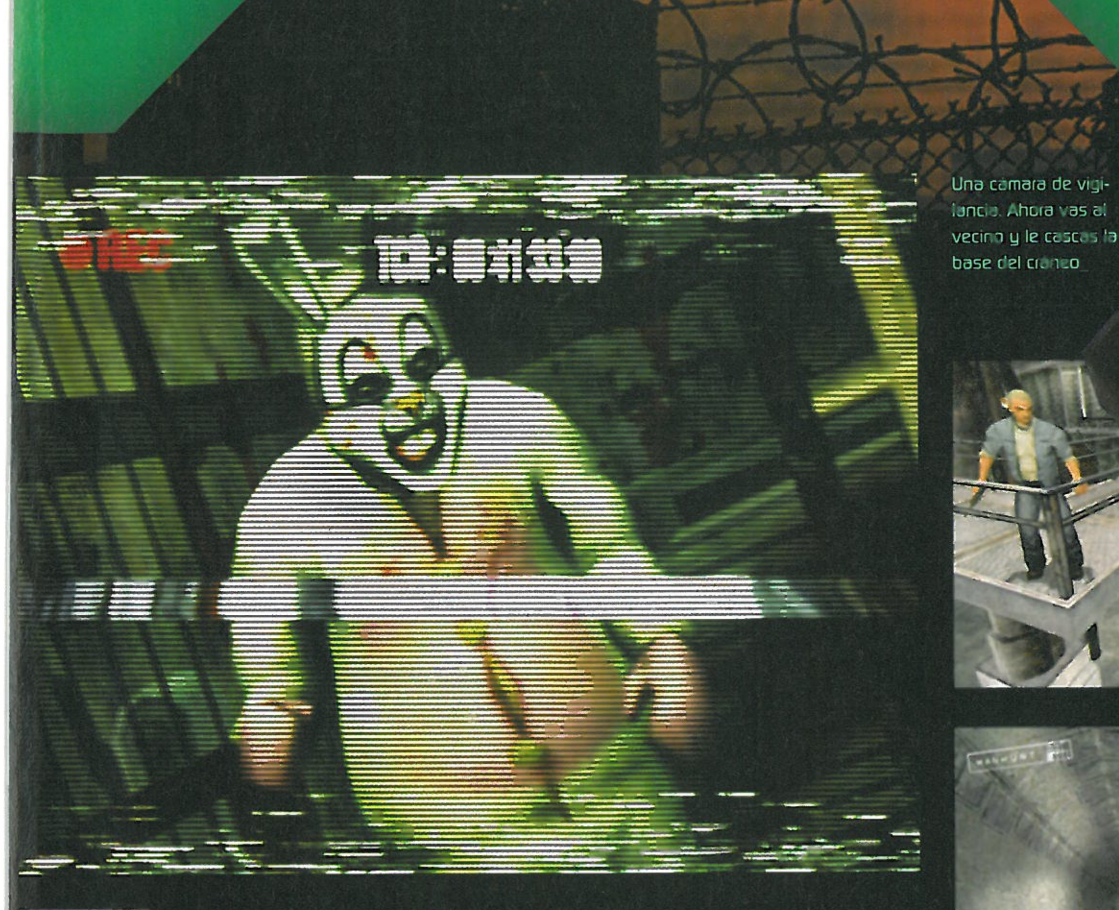
PS2 XBOX

MANHUNT

ROCKSTAR... ¿NO OS ENCANTA ESA MANÍA QUE TIENEN DE CARGAR LAS TINTAS EN LA VIOLENCIA Y LA CARICATURA PARA QUE SUS JUEGOS SEAN REMATADAMENTE REPULSIVOS Y SENSACIONALISTAS? A NOSOTROS... SÍ_

_JOHN TONES

_PLATAFORMA **XBOX//PS2//PC** _AÑO **2003**
_COMPAÑÍA **ROCKSTAR GAMES**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR NORTH**
_GÉNERO **SIGILO SNUFF**



Una cámara de vigilancia. Ahora vas al vecino y le cascas la base del cráneo_

Esto de ir a Malasaña a pie se está poniendo cada vez más complicado_



NUNCA EL ASESINATO DE DESCONOCIDOS HABÍA SIDO TAN DIVERTIDO. SI NO CONTAMOS, CLARO, AQUELLA VEZ..._

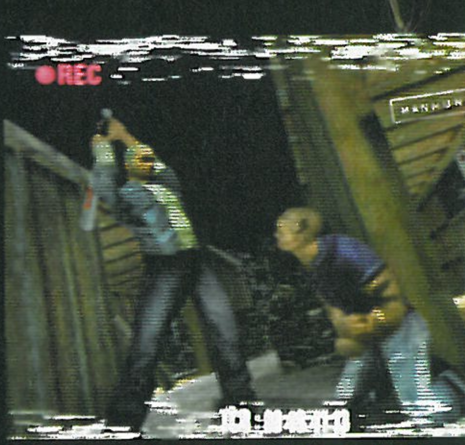
pulidos que ***Manhunt*** es cierto... y no lo es. ***Manhunt*** no es un *GTA* para psicópatas -como dijo algún periodista despistado en su día-, igual que *State Of Emergency* no es un *GTA* verbenero. Para empezar, no es nada fácil dar a luz (aunque sea luz negra) el videojuego más sórdido de la historia: el cuidadísimo y muy estudiado empleo de la estética de vídeo, con sus cintas rayadas y sus siniestras interferencias, es perfecto para dotar al juego de un adecuado sabor setentero, que entronca -no temática, pero sí estéticamente- con el cine de violaciones y venganzas de la época (*La Última Casa a la Izquierda, I spit on your grave*). De hecho, no es nada sorprendente que **Rockstar** acabara programando *The Warriors*, de cuyos protagonistas encontramos alguna versión perversa entre los letales cazadores de ***Manhunt***. El ejemplo perfecto de lo estudiado de este aspecto está en el manual de instrucciones, de delicioso tufillo a fotocopia y camuflado de folleto de venta por correo de los terribles vídeos protagonizados por Cash y otros desgraciados. ***Manhunt*** también se atreve a dar un paso más allá en su desarrollo. Está planteado en su gran mayoría como un juego de sigilo (aunque en el tramo final hay despliegue pirotécnico, cuando Cash logra encontrar, al fin, unas cuantas armas de fuego), pero es muy distinto a los *Splinter Cell* y similares: por una vez, el acecho y la puñalada trapera no son parte de una operación de alto espionaje o una exhibición de *gadgets*, sino la última salida de un hombre desesperado, que se ve superado ampliamente en número por sus enemigos. Cuando Cash es descubierto tiene que huir a esconderse a algún rincón oscuro del escenario. Una y otra vez, debido a la extrema dificultad del juego (que no tiene opción de fácil, para hacerse una idea), es descubierto por los cazadores, y las partidas se alargan lastimosa pero no frustrantemente, avergonzando al jugador sin parar. Conclusión: el sigilo no es táctico ni elegante. Es vergonzoso.

game over



CIUDAD DE BASTARDOS_

La culminación del escándalo desatado con la violencia extrema de ***Manhunt*** y sus ejecuciones a traición llegó con el juicio de Warren Leblanc: un chico británico de 17 años que mató a su compañero Stefan Pakeerah, de sólo 14, usando un martillo y un cuchillo. La prensa sensacionalista británica se cebó en un detalle concreto: la, al parecer, obsesiva fijación que Leblanc tenía con ***Manhunt***. La cuestión quedó claramente en entredicho cuando, en la investigación del caso, se descubrió que la causa real del asesinato había sido una deuda relacionada con drogas. Pero, claro, ¿qué sería del periodismo de investigación sin su correspondiente chivo expiatorio? El juego fue retirado en numerosas tiendas del país, y en muchos sentidos, ***Manhunt*** no volvió a levantar cabeza. Y todo por demostrar que los juegos, como las películas, no crean asesinos: sólo los hacen más creativos_



Es duro vivir con el peso de la culpa después de este acto de ciega violencia. Pero se curte uno_

EN EL SECTOR ES BIEN SABIDO: EN SUPERJUEGOS NO SOMOS SÓLO LOS QUE MEJOR ESCRIBIMOS. TAMBIÉN SOMOS LOS QUE MEJOR LO PASAMOS. Y EN XTREME, CON MÁS RAZON_

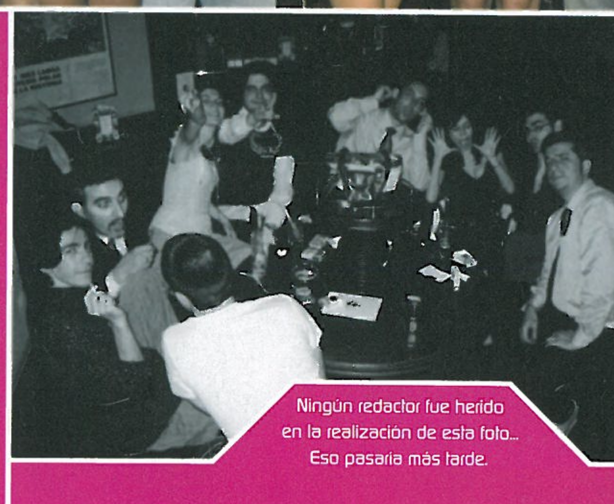
xtreme SUPERJUERGAS



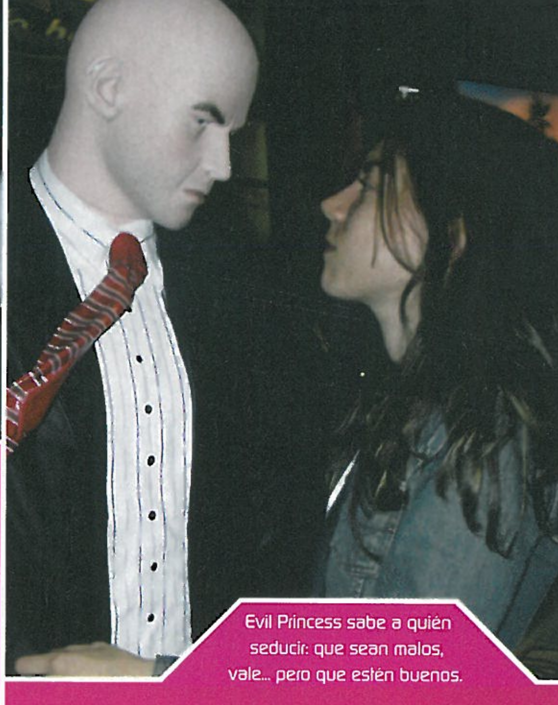
A ver si adivináis cuáles de estas cinco personas se ganan la vida con su físico. Y no nos referimos a venderlo al peso ni a experimentos médicos...



Un ejemplo de looks bien combinados. A la izquierda, otra muestra, pero con menos estilo.



Ningún redactor fue herido en la realización de esta foto... Eso pasaría más tarde.



Evil Princess sabe a quién seducir: que sean malos, vale... pero que estén buenos.



Los chicos de El Sueño de Morfeo, hartos de Raquel, posan con nuestra Sexy Crazy Anita.

NUESTROS COMBINADOS PREFERIDOS

LOVE SURVIVOR PEPPERMINT CON VAINILLA
EL VIEJO HICKORY DESTORNILLADOR
JOHN TONES BLOODY MARY
EVIL PRINCESS DAIQUIRI DE FRESA
CHIARAFAN FLIRTINI
VEDEE DIABLO AZUL
SEXY CRAZY CUBA LIBRE
DOC MOJITO
CARLOS DUTY POLEO MENTA

TOPS <

XTREME

01 **NEW SUPER MARIO BROS.** (NINTENDO) NDS
02 **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** (2K/TAKE2) XBOX 360
03 **DRAGON QUEST: E.P.D.R.M.** (SQUARE ENIX/PROEIN) PS2
04 **LOCOROCO** (SONY C.E.) PSP
05 **SYPHON FILTER: DARK MIRROR** (SONY C.E.) PSP
06 **TABLE TENNIS** (ROCKSTAR/TAKE2) XBOX 360
07 **GUITAR HERO** (HARMONIX/VIRGIN PLAY) PS2
08 **TOMB RAIDER: LEGEND** (EIDOS/PROEIN) PS2/PSP/XBOX/XBOX360
09 **METROID PRIME: HUNTERS** (NINTENDO) NDS
10 **BRAIN TRAINING** (NINTENDO) NDS

GAME

NINTENDO DS

01 BRAIN TRAINING
02 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
03 NINTENDOGS: TECKEL Y COMPAÑÍA
04 METROID PRIME: HUNTERS
05 X-MEN: EL VIDEOJUEGO OFICIAL

PLAYSTATION 2

01 TOURIST TROPHY
02 PRO EVOLUTION SOCCER 5
03 PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PLATINUM)
04 GOD OF WAR (PLATINUM)
05 BUZZ: EL GRAN RETO + BUZZER CONTROLLERS

PSP

01 DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
02 DAXTER
03 PRO EVOLUTION SOCCER 5
04 PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PLATINUM)
05 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

XBOX 360

01 MOTO GP 06
02 TABLE TENNIS
03 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
04 GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
05 COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

REGRESO AL PASADO Uno de los niveles nos pondrá en la piel de una Lara más joven para descubrir lo que ocurrió en una fallida expedición.

Los combates contra los enemigos no son el punto fuerte del juego, pero están mejor integrados que en anteriores capítulos.

TOMB RAIDER LEGEND

Por fin podrás llevarte a Lara a la cama

Lo mejor que puede decirse de esta tardía versión de la entrega que ha devuelto a Lara al Olimpo de los dioses videojueguiles es que incorpora todos y cada uno de los elementos de las encarnaciones para consolas de sobremesa. El renovado estilo de juego que nos cautivó, ágil y fluido. La perfecta mezcla de exploración de variados entornos, saltos, puzzles y los nuevos movimientos de Lara; todo contribuye a crear una experiencia de juego fresca y divertida. Pero si en **PS2**, **Xbox** y su hermana mayor te encontraste con un diamante perfectamente pulido, en la portátil de **Sony** esta piedra preciosa está en bruto. La brusquedad de su refresco de pantalla, unida a un control mucho menos intuitivo, hace que llevar a la exploradora sea algo menos divertido, y que obstáculos que antes sorteabas con gracia ahora sean mucho más arduos. Sin embargo, también es cierto que se trata de la versión más completa, con unos modos multijugador bastante divertidos a modo de carrera y todo tipo de extras. Sigue siendo recomendable, pero no tanto como nos gustaría. **LAST MONKEY**

Género > Aventura/Plataformas Formato > UMD Compañía > Eidos Programador > Buzz Monkey Jugadores > 1-2
Fases > 8 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Stick (304 KB)

12+

GRÁFICOS 8,2

Admirable el intento de los programadores de incluir todos los detalles con los que cuentan las versiones para consolas más potentes, pero por el camino se ha perdido gran parte de su fluidez.



MÚSICA / FX 9,2

Aquí sí que te encontrarás con un apartado idéntico al de los sistemas anteriores. La banda sonora original es de gran calidad, así como los efectos de sonido y el doblaje al castellano de las voces.



JUGABILIDAD 8,6

La perfecta mezcla de diferentes estilos de juego creada por Crystal Dynamics sigue estando presente y ofrece una experiencia de juego única, que se ve lastrada por un control no del todo fiable.



DURACIÓN 8,8

En su día este apartado no fue un punto fuerte del juego, y sigue sin serlo. Los ocho niveles, a pesar de su intensidad, se hacen cortos. Sin embargo, queda la exploración de la mansión y el modo multijugador.





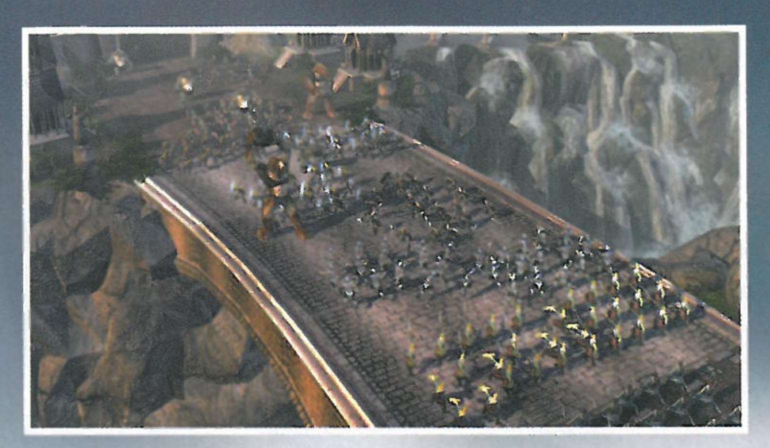
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS:
LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

Una aproximación diferente al universo de Tolkien

Aunque el fenómeno de *El Señor de Los Anillos* ha remitido bastante a estas alturas, aún quedan millones de fans en todo el mundo dispuestos s devorar cada una de sus adaptaciones. Para ellos, y para los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real que tanto escasean en las consolas se ha concebido este lanzamiento. Se trata de la conversión a **Xbox 360** de un juego aparecido hace unos meses para **PC**, y que a su vez era la secuela de el título de 2004 exclusivo para ordenadores. Vistas las gigantescas batallas que aparecían en la trilogía, el hecho de trasladar la acción a un juego de estrategia de este tipo parecía muy acertada, y de hecho lo fue. Lo que no estaba tan claro era si los programadores de **EA** serían capaces de traducir un juego que requiere del ratón y del teclado para su perfecto manejo a una consola y a su mando de control. Anteriores intentonas no salieron del todo bien, pero parece que esta vez se ha conseguido el propósito. Quizás sea la simplicidad relativa (comparada con otros títulos similares) de este juego la que haya propiciado que todas las acciones a realizar (mover unidades, construir edificios y demás) se realicen a las mil maravillas con el controlador de la nueva consola de **Microsoft**. Otro de los puntos problemáticos a la hora del paso de un sistema a otro siempre ha sido la resolución. Con tantas unidades y

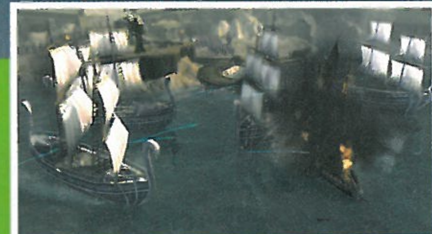
Dependiendo del nivel tendras bajo tu control unidades pertenecientes a las distintas razas que pueblan la Tierra Media. Elfos, humanos, Enanos, Trolls, Orcos, Goblins, Dragones, Aguilas y demas seres de leyenda entraran en combate de una forma espectacular.





Batallas navales

Una de las mayores novedades de esta segunda entrega, ya en su versión para **PC**, era la presencia de unidades navales. Los combates entre estos grandes barcos representan uno de los momentos más espectaculares del juego por su belleza, además de ser imprescindibles para transportar tropas.





construcciones en pantalla, los soportes anteriores (**PS2**, **Xbox**, etc) mostraban unos gráficos un tanto confusos. Sin embargo, con la elevada resolución de la nueva era (siempre que dispongas del *hardware* necesario, claro está) permite verlo todo con gran claridad. Así pues, visto que no tiene nada que envidiarle a su versión para **PC**, queda detallar en qué consiste el juego en sí. Al comenzar te encontrarás dos campañas diferentes (además del socorrido tutorial). Podrás ayudar a la Compañía del Anillo o a Sauron, visitando los lugares más representativos mientras comandas ejércitos y construyes edificios con los recursos disponibles. Todo ello de una forma nada complicada. Quizás en su versión para **PC** los usuarios más diestros en la materia echaron de menos algo más de profundidad, pero para ser un juego de consola, llena perfectamente el hueco del género. Además los cameos de personajes representativos del filme, como Boromir, Arwen, Elrond y Gandalf han sido incluidos de una forma muy inteligente. Se les conoce como héroes, unidades especiales que añaden toques de RPG al juego. Por último, destacar sus tremendas posibilidades On-line, mayores que en **PC**.

LAST MONKEY

ENEMIGOS FINALES

Además de las unidades normales, de vez en cuando aparecerán bestias gigantescas.





Con los dos sticks del mando podrás girar y mover la cámara, además de realizar un zoom sobre la acción.







Género > Estrategia Formato > DVD-ROM 9 Compañía > Electronic Arts Programador > EA Los Angeles
Jugadores > 1-4 (On-line) Campañas > 2 Texto/Voces> Castellano / Inglés Grabar Partida > Memory Unit/Disco Duro

GRÁFICOS



Por encima de todo destaca el gran numero de unidades que se mueven a la vez sobre el mapa. Si haces zoom comprobaras que no son especialmente bellas, y algunos detalles como las sombras son deficientes.

MÚSICA / FX



La genial banda sonora de la pelicula ha sido utilizada a diestro y siniestro para ambientar la accion. Algunas de las voces de la version original son las mismas que escuchaste en su dia en las salas de cine.

JUGABILIDAD



Lo mejor de todo es lo bien que se ha adaptado el control al mando de la consola. Mover las unidades y estar en todo momento enterado de lo que ocurre en pantalla no te costara ningun sufrimiento.

DURACIÓN



Cada una de las dos campañas presenta una longeuidad bastante considerable. Ademas, podras jugar batallas independientes tu solo o disfrutar de la gran variedad de modalidades a traves de Xbox Live.



FLATOUT 2

El arcade de conducción que regresa desde las frías tierras del Norte de Europa

Unos desconocidos programadores, poca promoción, un género tan machacado como la conducción y una compañía que no se encuentra entre las más poderosas del mercado no parece ser la mejor presentación de un juego, pero aún así la primera entrega de *Flatout* consiguió vender más de 600.000 unidades en todo el mundo. Ahora, su secuela llega a los mismos soportes con una oferta mucho más amplia en todos los sentidos y con la misma jugabilidad marca de la casa, mezcla del *arcade* más desenfadado y la simulación necesaria para controlar bien estos vehículos. El impresionante motor físico que tanto nos gustó sigue estando presente, y en los circuitos encontrarás centenares de construcciones y objetos destructibles, algo que será necesario para aumentar el nivel de turbo de los coches. Estos entornos son ahora mucho más variados; además de los bosques y circuitos de tierra hay canales, desiertos, ciudades, etc. Cada uno de ellos cuenta con rutas alternativas que deberás seguir si quieres progresar, ya que la elevada inteligencia artificial de los rivales conseguirá que ellos sí lo hagan. Lo mismo ocurre con los coches: junto a las clásicas «barcazas» americanas podrás conducir deportivos de lujo, camionetas, o 4x4. También podrás mejorarlos con el dinero que consigas, aunque siguen sin ser modelos reales, y el tema de las mejoras es caóti-

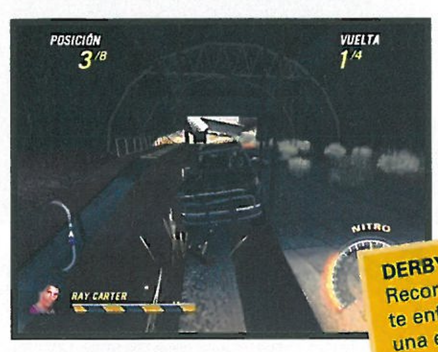
//Las carreras siguen en su estilo, pero la cantidad de coches y entornos ha aumentado espectacularmente//











DERBYS DE DESTRUCCIÓN
Recordando al juego de **Reflections**, te enfrentarás a todos los rivales en una especie de «arena». Gana el último que quede en pie.

co; a veces parece mejor dejarlos como están. El desarrollo de las carreras sigue siendo frenético: mucho derrape, mucho choque contra los rivales o el escenario y mucha velocidad. Controlar a estas bestias a más de 200 por hora no es sencillo, y además te darás cuenta de que sacarle más de un par de segundos a los rivales es tarea casi imposible. Por ello, ***Flatout 2*** se aleja de, por ejemplo, la saga *Burnout* y requiere unos nervios de acero. Claro que siempre podrás relajarte con los minijuegos que protagoniza el piloto. Este saldrá despedido por la luna del coche para acabar en una diana, saltando una valla o impactando contra unos bolos. También existe la modalidad *Derbys de Destrucción*, donde acabar con los rivales antes de que tu coche sucumba será lo fundamental. Todas estas posibilidades, junto con los modos de juego para varios participantes On-line y *Off-line* redondean una oferta espectacular. ➾ **LAST MONKEY**





Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Interactive Programador > Bugbear Jugadores > 1- 8 (On-line) Entornos > 8 Vehículos > 34 Minijuegos > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,1	9,2	8,6	8,9	8,9
PS2	9,0	9,2	8,6	8,9	8,8





El motor gráfico creado por los programadores para la primera entrega ha sido mejorado. Si antes era bonito, ahora lo es mucho más. Fluido y estable, cuenta con un montón de efectos en pantalla.

Si en el primer capítulo se dio la oporunidad a bandas debutantes para que introdujeran sus temas, en esta ocasión se ha recurrido a grupos mucho más conocidos. Melodías cañeras, lo ideal para el juego.

No os llevéis a engaño por este aspecto del juego: en Flatout 2 hay que conducir muy bien y dominar el coche a la perfección para llegar el primero. Las carreras serán siempre muy igualadas.

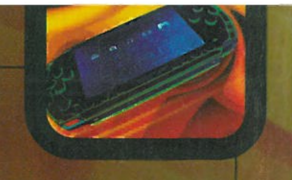
El modo de juego principal presenta un desarrollo mucho más completo, largo y variado que la primera entrega. Con los minijuegos y las opciones para varios jugadores Off-line y On-line tendrás aún más.

MEJOR VERSIÓN



Los creadores han sabido aprovechar la superior potencia de la primera consola de Microsoft.





DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

Desata la furia de los Saiyans en PSP

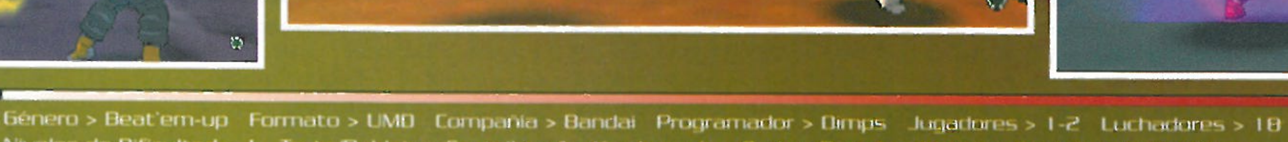
Las supuestas limitaciones a la hora de programar para una portátil no parecen haber afectado a los japoneses **Dimps** que, tras firmar los cuatro últimos *beat'em-ups* de Son Goku en **PS2**, han hecho lo propio en **PSP** de manera brillante, tanto en el apartado gráfico (con personajes de gran tamaño y animación fluida) como en la jugabilidad, simplificando las llaves y los combos de las entregas **PS2** para que ejecutarlas en **PSP** no sea un tormento. El modo historia, inspirado en el largometraje nº13 de *Dragon Ball Z*, te ofrecerá diversión suficiente para unos cuantos días, pero es en las peleas para dos jugadores, vía Wi-Fi, donde descubrirás toda la grandeza y posibilidades de este UMD. Elige tu personaje entre rostros conocidos como Son Goku, Freezer, Piccolo o Krilín (podrás encontrar hasta 18 luchadores) y enfréntate a un amigo en vertiginosos combates, en tierra o en el aire, multiplicando el nivel de ataque de tu luchador y ejecutando sus magias más conocidas. Imposible soñar con un debut mejor para la franquicia *DBZ* en **PSP**. ➾ NEMESIS

MAGIAS DEMOLEDORAS

Y fáciles de ejecutar. **Dimps** ha simplificado las llaves respecto a **PS2**, pensando en el *pad* de **PSP**







Género > Beat'em-up Formato > UMD Compañía > Bandai Programador > Dimps Jugadores > 1-2 Luchadores > 18
Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés-Japonés Grabar Partida > Memory Stick Duo (256 KB)

12+

GRÁFICOS



Pensando en las limitaciones de PSP, Dimps ha preferido centrarse en los personajes, de gran tamaño y dotados de una animación muy fluida, que en los escenarios. La apuesta ha resultado ser todo un acierto.

MÚSICA / FX



La música jamás ha sido el punto fuerte de los Dragon Ball, y esta entrega no es una excepción. Eso sí, los puristas podrán elegir entre oír las voces en inglés o en el japonés original. Buenos efectos de sonido.

JUGABILIDAD



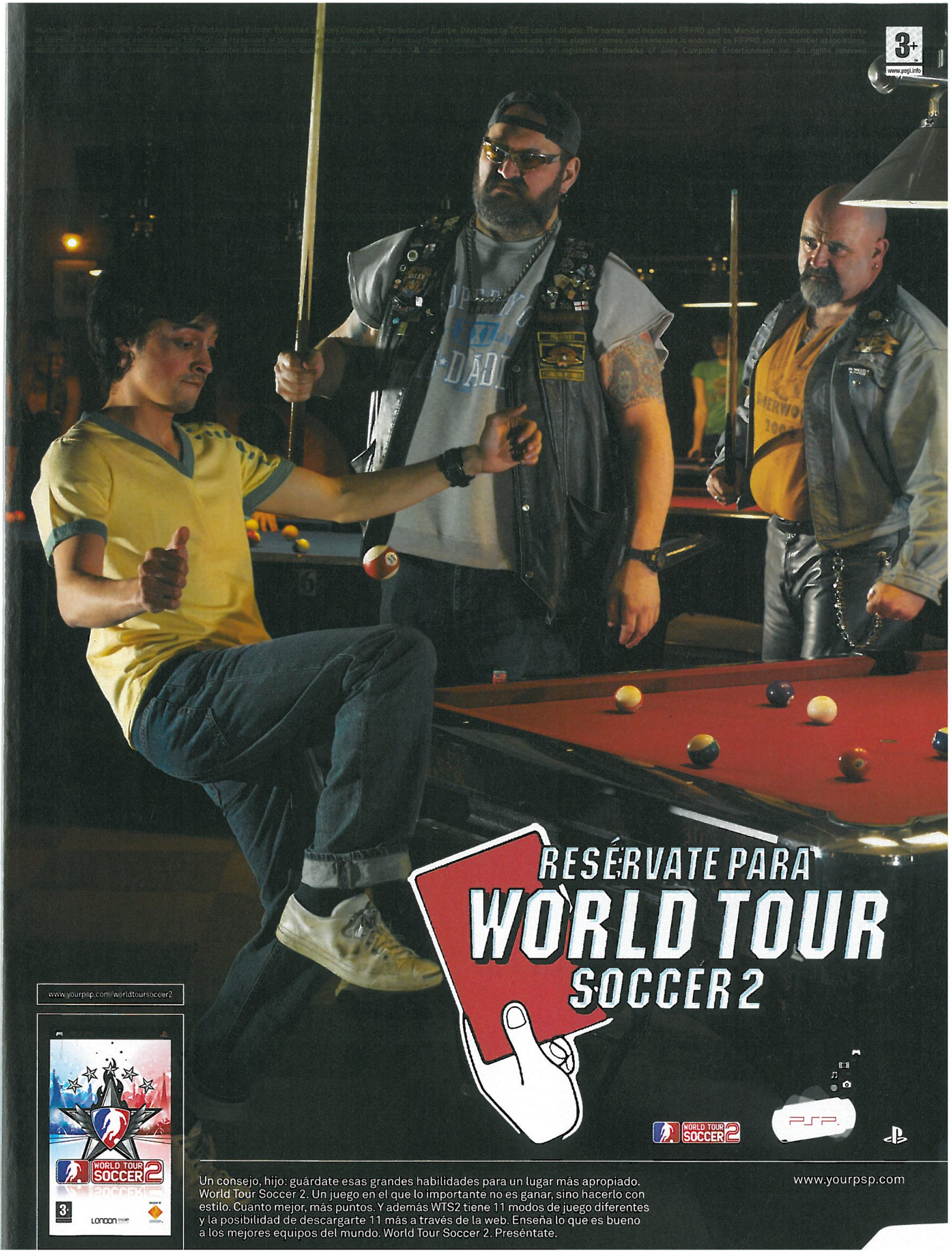
Los seguidores más hardcore quizás encuentren demasiado sencilla la ejecución de las llaves especiales, pero Dimps acertó al hacerlo, o de lo contrario nos habríamos cargado los botones de la PSP.

DURACIÓN

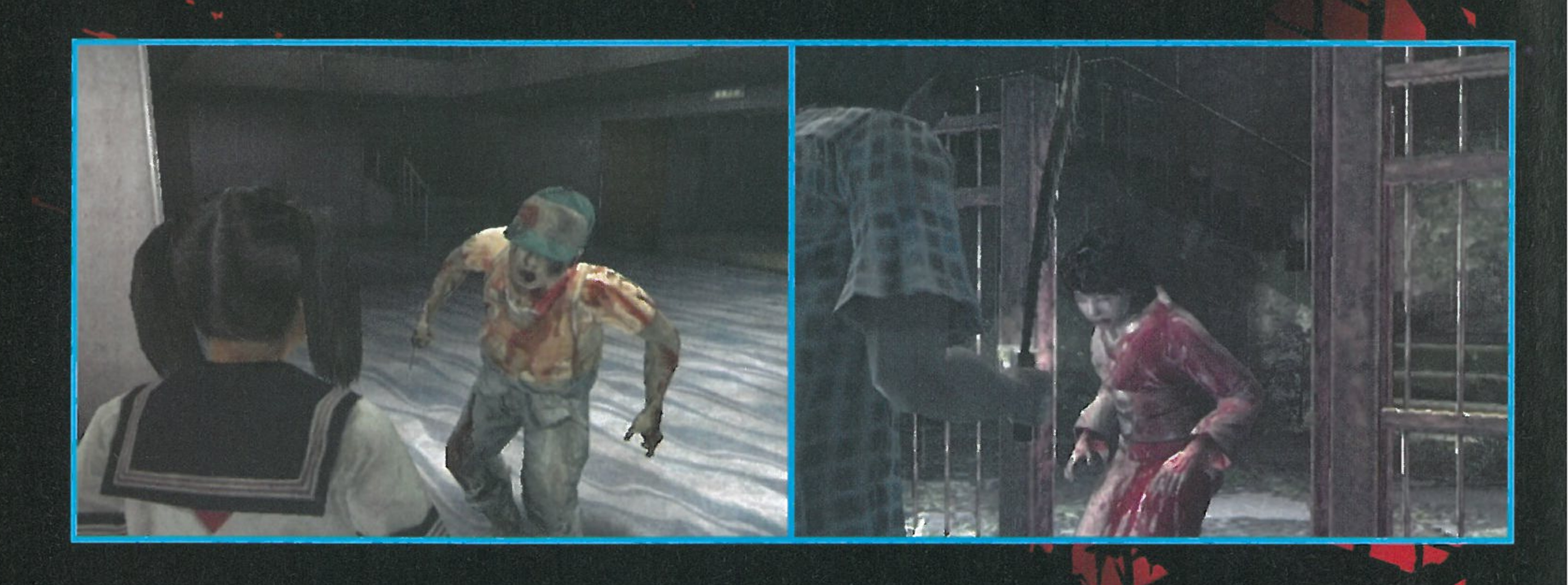


El modo historia, bautizado como Senda Dragon, no es excesivamente largo, pero los combates en Wi-Fi contra otros usuarios pueden alargar la vida de este UMD prácticamente hasta el infinito.





3+
www.pegi.info
RESÉRVATE PARA
WORLD TOUR
SOCCER 2
www.yourpsp.com/worldtoursoccer2
WORLD TOUR SOCCER 2
LONDON
WORLD TOUR SOCCER 2
PSP
www.yourpsp.com
Un consejo, hijo: guárdate esas grandes habilidades para un lugar más apropiado. World Tour Soccer 2. Un juego en el que lo importante no es ganar, sino hacerlo con estilo. Cuanto mejor, más puntos. Y además WTS2 tiene 11 modos de juego diferentes y la posibilidad de descargarte 11 más a través de la web. Enseña lo que es bueno a los mejores equipos del mundo. World Tour Soccer 2. Preséntate.



FORBIDDEN SIREN 2

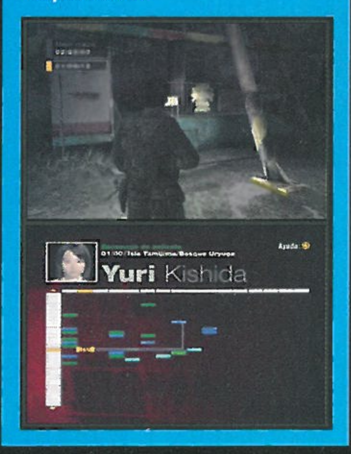
Ensayo y (t)error: Capítulo dos

La arriesgada propuesta de **SCEI** y su joven equipo de programación **Project Siren** (integrado por algunos de los máximos responsables de *Silent Hill* para **PSone**) estableció con la primera entrega en 2003 un punto y aparte dentro del *survival horror*, gracias a una jugabilidad y atmósfera que ofrecían una experiencia única e irrepetible, a la par que arriesgada. La acogida entre crítica y público resultó de lo más variada. Mientras que para unos la innovación y mecánica de juego podían reducirse a un pobre intento por ofrecer algo nuevo dentro del género (algo oxidado por aquel entonces, no nos vayamos a engañar). Para otros, *Forbidden Siren* merecía ser catalogado de forma inmediata como pieza de culto dentro de un panorama lúdico repleto de secuelas y secuelas de nula repercusión. Antes de saltar a la nueva generación de consolas (se ha confirmado el desarrollo de una tercera entrega en **PlayStation 3**) y con la intención de consolidar el subgénero del *japanese horror*, **SCEI** prueba de nuevo fortuna en **PlayStation 2** con una secuela que repite y potencia lo mejor del primer título, aunque manteniendo los controvertidos esquemas que convirtieron a *Forbidden Siren* en un producto no apto para todos los públicos. El entorno gráfico, argumento y apartado sonoro son de lo mejorcito que podremos encontrar en la consola de **Sony** en mucho tiempo (a la altura de cualquier *Silent Hill* aparecido en 128 *bits*), pero la jugabilidad sigue estando aderezada por ese singular toque marca de la casa. Y es que, para poder disfrutar al cien por cien del juego tendrás que acostumbrarte a convivir con la, a veces frustrante, vista ajena, un ejercicio de paciencia y control para todos nuestros sentidos. La li-

//Forbidden Siren 2 es un título con más luces que sombras, aunque difíciles de descubrir//

Novedades

Algunas de las características más reseñables de ***FS2*** respecto a su predecesor son el aumento de la libertad de acción, una trama que va esclareciéndose de forma menos confusa y una dificultad e IA bastante más ajustada. Las clases de zombis han aumentado y ahora la vista ajena nos permitirá ponernos en la piel (literalmente) de otros personajes. La cooperación con nuestro compañero será igualmente de especial importancia.





El perfil de cada personaje se pone de manifiesto cuando hay que saltar a la acción. Mas o menos violentos...

UNA MANO, PRIMO...
Son muchos los niveles en los que tendremos que actuar de guardaespaldas para el compañero de turno.

Shu Mikami

Los capítulos protagonizados por este famoso escritor de novelas son de lo más original que hemos visto en el género. Adopta la visión de su perro-guía para poder desplazarte por el escenario.





Cuando seamos alcanzados por algún putrefacto Shibito o Yamibito deberemos pulsar rápidamente los botones del DualShock.

Para resolver la mayoría de los puzzles que nos presenta el juego deberemos hacer uso de la siempre útil vista ajena.

bertad de acción, desarrollo de los acontecimientos y dificultad e IA de los enemigos resultan en todo momento más que asequibles y correctos. Además, se han incluido dos niveles de dificultad para afrontar cada uno de los episodios y un modo *Time Attack* que alarga ligeramente la duración del juego. ***Forbidden Siren 2*** es un juego que amarás u odiarás en su máximo extremo pero, sin duda, no te dejará indiferente. Para el que escribe puede asemejarse a un libro de difícil lectura aunque de excelentes capítulos por descubrir. Merece la pena releer algunos de sus pasajes para darse cuenta del verdadero significado que encierra. Es cuestión de tiempo que la obra de **Project Siren** se convierta en un auténtico best-seller. **GRADIUS**

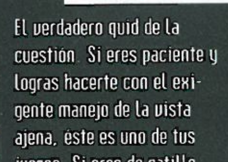
UN GUIÑO A CLOCK TOWER
En uno de los niveles tomaremos el control de una asustadiza estudiante. El desarrollo, muy similar al de la emblemática saga de **Capcom**.

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > SONY C.E. Programador > SCEI (Project Siren) Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés-Japonés Grabar Partida > Memory Card (75 KB)

16+

GRÁFICOS 9,2
Texturas, capturas de movimiento, expresiones faciales... El engine 3D goza de una calidad exquisita. La atmósfera nos sumerge de lleno en la misteriosa isla de Yamijima. De lo mejorcito en PlayStation 2.

MÚSICA / FX 9,0
Aunque la banda sonora no dispone de cortes especialmente destacables, es en los efectos de sonido donde el juego logra el calificativo de sobresaliente. Incluye el siempre agradecido modo surround.



JUGABILIDAD 8,0
El verdadero quid de la cuestión. Si eres paciente y logras hacerte con el exigente manejo de la vista ajena, este es uno de tus juegos. Si eres de gatillo rápido, mejor prueba con otro título.

DURACIÓN 8,4
Se han incluido diferentes submisiones en cada escenario, dos niveles de dificultad y un modo «time attack» para alargar la vida del juego. Lograr el cien por cien es una tarea realmente difícil de conseguir.



PS2 **8,4** GLOBAL



modo PLAYSTATION PORTABLE

METAL GEAR AC!D 2

Lo mejor a lo que puedes jugar con una baraja de cartas

Aunque muchos de los seguidores de Solid Snake renegaron de la primera entrega de la saga para **PSP**, Kojima vuelve a convertir al rey del espionaje táctico en un auténtico estratega en esta nueva entrega de ***Metal Gear AC!D***. **Konami** ha pulido cada uno de los aspectos de la primera entrega, empezando por un apartado gráfico algo más desenfadado y cuyo aspecto, gracias a la técnica *cell shading*, recuerda a un anime. El sistema de juego se ha mantenido casi intacto, pero se han acelerado acciones que ralentizaban el juego considerablemente (agacharse y levantarse, pegarse a una pared); a medida que avanzamos en el juego, iremos consiguiendo nuevas cartas, hasta tener unas quinientas, con la posibilidad de potenciarlas a cambio de puntos de experiencia y de importar las de la primera entrega desde nuestro *Memory Stick*. Si te gustó el primero, su aspecto y su divertido argumento te engancharán desde el principio. DOC

MODO MULTIJUGADOR
Después de completar las 6-8 horas del modo historia, lo mejor que puedes hacer es luchar contra tus amigos vía Wi-Fi.

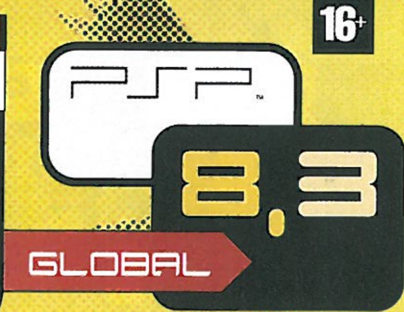
And you must be Snake.



Género > Estrategia Formato > UMD Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-2
Niveles > 12 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (352 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	8,4	8,6	8,3
Aunque técnicamente no es nada del otro mundo, la posibilidad de utilizar el sistema de visión tridimensional TOBIDAC!D, incluso durante la partida, suma enteros al apartado gráfico del título de Konami.	Tanto su banda sonora como sus efectos sonoros pueden compararse perfectamente con los de cualquier Metal Gear creado en PSone o PS2. Es una lástima que no incluya un doblaje al castellano.	Konami ha refinado su original sistema de estrategia por cartas, con la posibilidad de potenciar cada arma, importar cartas del primer MGA y acelerando las acciones más aburridas de la primera entrega.	Su divertido Modo Historia, repleto de secuencias generadas con el motor del juego, te llevará completarlo de seis a ocho horas. Lo mejor son sus posibilidades multijugador a través de Wi-Fi.

16+



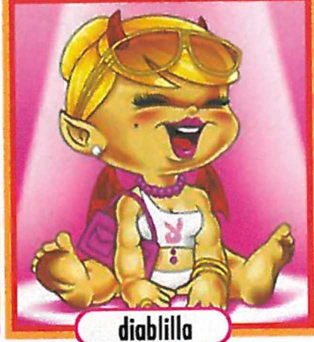


FONDOS

Envía **FONDO** seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej: **FONDO DIABLILLA**

Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía **ALTA ZETACHICO** al 7733. Compatible con móviles multimedia.

























hadita4 · soypija · besito · hada · angelitos · asturias · diablilla

angelitos1 · torso · perrito2 · vacaloca · gatito · gatin2

pony · alas1 · agentes · torobandera1 · tugy · tequiero

perrotriste · espana · besito1 · angelita · delfines22 · playa

isla · badgirl2 · bostezo · duendecilla · soymala · duendecilla3

Requiere 2 sms

SONITONOS

Los sonidos más famosos de TV

Envía **SONITONO** y el código del que quieras al 5575. Ej.:**SONITONO BERNARDO**

TOP	código
Leches, Maricarmen cógelo… me estás poniendo de los nervios!	BERNARDO
Jooo.. Me estás estresando, no lo voy a coger…Déjame!!	CANIZARES
Este… ¿podés coger el teléfono? ¿Qué carajo os creéis? ¿El Rebelde Way?	REBELDES
Soy la Super Nani, y como no cojas el teléfono te voy a sentar en la silla de pensar	SUPERNANI
Ay, coñazo, por Dios, ¿nos vamos a hacer botellón?	BOTELLON
Hola, Soy Luis. Te está sonando el móvil, ¿no? Y si no va a sonar, a sonar, a..	ARAGONES
Ay, ay! ¿los niños? …No me cogen el teléfono…Parece que ya..	MARIMAR

Requiere 2 sms

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL

Coste del mensaje 1,2 € + IVA

POEMAS

Envía **POEMA** seguido de la categoría que quieras al 5575. Ej: **POEMA AMOR**

UN POEMA para cada ocasión.

Para declararte, para pedir perdón, para demostrar tu amistad, o subir la temperatura…

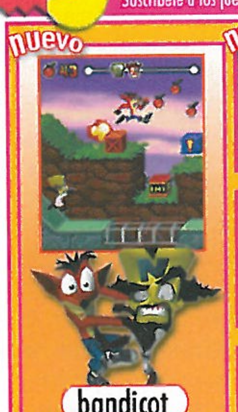
Categorías: AMOR, PERDON, AMISTAD, MAGICO, PICANTE, XXX

Suscríbete a nuestros poemas: Envía **ALTA ZETAPOEMA** al 7733.

JUEGOS

Envía **JUEGO** seguido del código del juego que quieras al 5575. Ej: **JUEGO BANDICOT**

Suscríbete a los juegos más adictivos: Envía **ALTA ZETAJUEGO** al 7733.. Compatible con móviles multimedia.








nuevo: bandicot · nuevo: bubble · bloques · zuma · burbujas

millonario · muro · casino · parchis

larry · ahorcado · comecocos · mascota

Requiere 3 sms. (larry, millonario, bandicot, parchis y mascota requieren 4 sms.)

TONOS

Envía **TONO**, **POLITONO** o **SONITONO** seguido del código de la canción que quieras al 5575. Ej: **POLITONO OPA**

Tonos, politonos y sonitonos requieren 2 sms.

Sonitono disponible (sonido real)

Advertencia: Los tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.

TOP

canción	código
1. Opá, Yo Viasé Un Corrá	opa
2. Opá, Vamó A Por El Mundial	opamundial
3. Amo A Laura	amoalaura
4. Hip's Don't Lie	hips
5. Muñeca de trapo	trapo
6. Pa' Mi Guerrera	guerrera
7. Yo Soy Tu Gatita	gatita
8. Paquito El Chocolatero	paquito
9. Rebelde Way (Vers.Argentina)	rebelde1
10. We Are The Champions	champions
11. Opá, Yo Viasé Un Corrá (Remix)	opamix
12. Con Un Porrito En La Mano	porrito
13. Déjame Verte	verte
14. Mala	mala
15. Eras Tú	eras

SUPERVENTAS

canción	código
Love Generation	bob
Sorry	sorry
Ella Y Yo	ellayyo
Nada Que Perder (Los hombres de...)	perder
Rubí (Serie Tv)	rubi
Besos	besos
Tus Ojitos Negros	ojitos
Mi Mundo Sin Ti	mundo
Yo No Quise Dañar Tu Corazoncito	corazoncito
Sueños De Ayer	ayer
Mírame	mirame
Querida Enemiga	querida
Yo Me Llamo María	ponpon
Te Traigo Flores	flores
No Quiero Verla Más	verla
Pirata De Boquita	pirata
Burbujas de amor	burbujas
Volverá	volvera
La Posada De Los Muertos	posada
Tu Corazón	corazon

LATINO-REGGAETON

canción	código
Rompe	rompe
Batuka	batuka
La Tortura	tortura
No Te Vistas Que No Vas	vistas
Te Regalo	regalo
Hasta Cuándo	hasta
Sin Tu Amor	tuamor

NOVEDADES

canción	código
Te Echo De Menos (Anuncio operadora)	vuelve
Es Como La Cocaína	cocaina
Clávame	clavame
Hard Rock Hallelujah (Euroganadora)	hardrock
La Furgoneta Del Amor	furgoneta

ESPAÑOL

canción	código
Don´t cha	cha
World Hold On	hold
Hung Up	madonna
My Spirit Flies To You	monjes

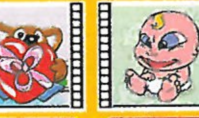
CINE Y TV

canción	código
La Muerte Tenía Un Precio	lamuerte
El Bar Coyote	coyote
El Último Mohicano	mohicano
El Bueno, El Feo Y El Malo	bueno
7 Vírgenes	virgenes
Blade	vampiro
Kill Bill	killbill
Titánic	titanic
El Padrino	padrino
Ghost	ghost
La Pantera Rosa	pantera
Braveheart	braveheart
CSI	csi
Hospital Central	hospital
Rocky	rocky
Gladiator	gladiator
Verano Azul	veranoazul
Shinchan	shinchan
España Cañí (Móvil de Paco)	cani
Contra Viento Y Marea (Serie Tv)	marea

ANIMACIONES

Envía **ANIMACION** seguido del nombre de la animación que quieras al 5575 Ej: **ANIMACION PERRO MAGO**












rockero · regalito · pedito · parati · paquito · latidos · perromago · hada

Requiere 2 sms

SUSCRÍBETE

Elige entre cientos de animaciones, fondos y polifónicos de moda. ¡Y a un precio increíble! Envía **ALTA ZETACLUB** al 7733. Compatible con móviles multimedia. Todas la suscripciones realizadas al número 7733 tienen un coste de 0,3 + IVA por sms recibido.

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía **CONFIGURAR** al 5575.

Requiere 2 sms



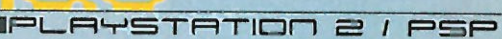
Envía tu mensaje al 5575. COSTE DEL MENSAJE: 1,2 €+ IVA. MÓVILES COMPATIBLES: ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía COMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej: COMPATIBILIDAD NOKIA 3510i (1sms). REGALA A UN AMIGO: Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 5575. Ej: FONDO TORO 612345678. ¿COMO QUIERES VER TU MÓVIL? ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía ANULAR al 5575 y lo verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Para cancelar una o todas tus suscripciones envía BAJA al 7733.

Atención al cliente 902167777



TE57593





CARS

Las carreras más entrañables

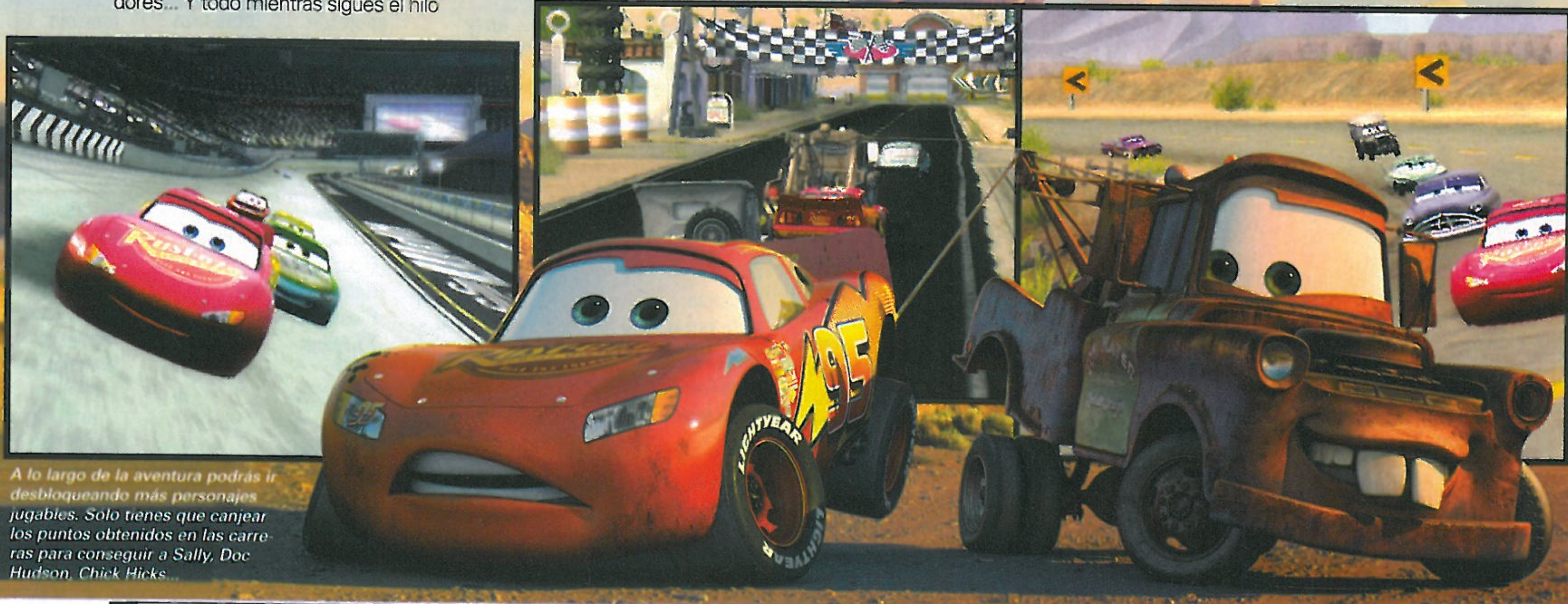


Monstruos que salen del armario, héroes increíbles, peces tiernos... Y lo que faltaba, coches que hablan. El fin de la unión entre **Pixar** y **Disney** llega con ***Cars***, la quinta película de animación acordada con la factoría de los sueños y que seguro será todo un taquillazo este verano. Y, aunque no cuenta, como en el film, con las voces de Fernando Alonso ni de Schumacher, la adaptación al videojuego es toda una maravilla jugable para los más pequeños de la casa. Carreras vertiginosas, gran variedad de minijuegos, modo para dos jugadores... Y todo mientras sigues el hilo argumental del largometraje. Además, tanto escenarios como diseño de personajes son una réplica del original. Las diferencias entre la versión **PSP** y **PS2** están en la jugabilidad y en la oferta de modos. Mientras que en la portátil de **Sony** la conducción es más impulsiva por el uso del turbo, en **PS2** todo es más tranquilo, sencillo y asequible para los más inexpertos ante el volante. Sin embargo, esta última versión posee los típicos minijuegos que te permiten descansar de tanta carrera. ➜ ANNA

Tócalo todo

La versión para **DS**, además de incluir un Modo Historia, como las otras entregas, ofrece divertidas pruebas (12 en total) en las que tendrás que utilizar la pantalla táctil. Así, deberás apilar neumáticos haciendo una enorme torre o, controlando a la vieja grua Mate, pescar en el lago interesantes objetos...





A lo largo de la aventura podrás ir desbloqueando más personajes jugables. Solo tienes que canjear los puntos obtenidos en las carreras para conseguir a Sally, Doc Hudson, Chick Hicks...

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y UMD Compañía > THQ Programador > Rainbow Studios (PS2)/Locomotive (PSP) Jugadores > 1-2 (PS2)/1-4 (PSP) Modos de Juego > 5 Personajes Desbloqueables > 13 (PS2) Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
PSP	8,5	8,0	8,4	8,4	8,4
PS2	8,5	8,0	8,7	8,4	8,6

Gráficos: Todo se mueve correctamente y, a pesar de la velocidad a la que vas, tanto coches como entornos se ven perfectamente. Además, el *look* de estos es fiel al del filme. Se echan en falta los daños en carrocería.

Música / FX: Melodías extraídas directamente de la banda sonora de la película y, aunque las voces no son las mismas, el doblaje de ambas entregas al castellano no suena nada mal. Correctos efectos de sonido.

Jugabilidad: La versión de PS2 posee una oferta más amplia, con minijuegos, extras y más modalidades de competición. Además, su jugabilidad es mucho más asequible para inexpertos conductores, ya que la de PSP requiere uso constante del turbo.

Duración: Desbloqueo de extras, mas modalidades, un completo modo Historia... la vida de Cars en PS2 es mucho más duradera que la de PSP. Aunque realmente, un juego de carreras como este es para toda la vida, a no ser que te harte...



MEJOR VERSIÓN



La versión de PS2 es más completa, además su jugabilidad está más ajustada al público infantil.

VECINOS INVASORES

Locos por la vida urbana, pero ¿conseguirán hacerse con las calles?

Despertar de un largo sueño y encontrarte en medio de un bosque... ¡Qué horror! Esto es lo que les ha pasado a los animalitos de la nueva peli de **Dreamworks**, sólo que al revés. Mientras hibernaban, su bello entorno ha sido destruido y en su lugar han construido una urbanización residencial. RJ el mapache, Verne la tortuga, Hammy la ardilla y Stella el zorrillo tendrán que sobrevivir a los avatares del lugar. Escoge a dos de los cuatro personajes y haz que trabajen en equipo para abrir puertas, destruir objetos y eliminar a los enemigos, entre otros a las pesadas ratas peludas. Sin duda un título infantil de licencia bien hecho, completo y divertido. Posee un total de 30 niveles llenos de acción, plataformas y *puzzles* que resolver. Es sencillo de manejar y encima contiene divertidos minijuegos. Este verano, lo tienes fácil: si te gustan los juegos de carreras, elige *Cars*; pero si lo tuyo es la aventura, ***Vecinos Invasores*** te encantará. ANNA

Mucho más que la peli

A lo largo de la aventura, que sigue el hilo argumental del filme, irás desbloqueando vídeos, bocetos y minijuegos como éste, en el que conducirás un carrito de golf al estilo de los autos de choque.



Género > Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Activision   Programador > Edge of Reality   Jugadores > 1-2
Niveles > 30   Personajes > 4   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Memory Card (358 KB)

3+

GRÁFICOS 8,1



Estéticamente es fiel al look del filme (aunque los personajes y entornos de Cars son más auténticos...). En ocasiones la perspectiva de la cámara juega malas pasadas, pero en general todo funciona correctamente.

MÚSICA / FX 8,0



La banda sonora no está mal, aunque no tiene el peso que requiere ya que en muchas ocasiones pasa desapercibida. Las voces están dobladas al castellano y posee subtítulos (algo que los niños -y padres- agradecen...).

JUGABILIDAD 8,7



Lo mejor, sin duda. Una aventura sencilla de solventar a la vez que completita. Puzzles, plataformas, minijuegos, peleas... Además, poder controlar a los cuatro protagonistas (formando equipos de dos en dos) es un acierto.

DURACIÓN 8,5

Tendrás juego para rato, ya que tiene treinta niveles, los cuales puedes revisitar para desbloquear los extras, como minijuegos, vídeos, bocetos... Además, su desarrollo es dinámico y nada monótono.







SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Monos más plataformas... ¿Un resultado redondo?

La compañía Traveller's Tales se ha caracterizado a lo largo de su historia como una gran especialista en recrear mundos de ensueño basados en conocidas franquicias orientadas al público infantil (*Toy Story*, *Bichos* o *Buscando a Nemo* son tan sólo algunos ejemplos). Con el juego que nos ocupa, nos demuestra una vez más que es una apuesta fiable para cualquier compañía a la hora de ceder una licencia de éxito. Si obviamos el exigente manejo que la saga *Super Monkey Ball* ha atesorado desde sus inicios, nos encontramos con un título rebosante de encanto, magia y diversión. El paso del *puzzle* a la aventura se ha realizado de forma convincente, con un total de cinco islas que explorar y un sinfín de minijuegos que iremos desbloqueando según nuestro porcentaje de juego completado vaya aumentando. Si sumamos un apartado técnico correcto a una jugabilidad que brilla especialmente en su modo multijugador, el resultado, más que redondo, es algo irregular. Una pena que el control lo relegue a un título simplemente correcto. ➡ GRADIUS



SMBA resulta más generoso en PSP, aportando exclusivos niveles y modos de juego.





RETOS

Los habitantes de las cinco islas necesitarán constantemente de nuestra ayuda. No hay nada mejor como ayudar al prójimo.



¡Espíritu Super Monkey Ball!

La carismática serie de **Sega** se ha convertido en todo un clásico dentro del mundo de los *puzzles*. En ***SMBA*** encontraremos diferentes niveles para saborear su especial jugabilidad. La versión **PSP** también cuenta con un exclusivo juego de cartas y la posibilidad de intercambiar datos con **PlayStation 2**. ¡Echa a rodar y diviértete como un mono!



Género > Plataformas Formato > DVD-ROM/UMD-ROM Compañía > Sega Programador > Traveller's Tales Jugadores > 1-4 Islas > 5 Niveles de dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/ Simiesco Grabar Partida > Memory Card (139/384Kb)

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
PSP	8,2	8,1	7,9	8,5
PS2	8,2	8,1	7,9	8,3
	Traveller's Tales ha sabido trasladar fielmente el espíritu y carisma de Super Monkey Ball. El modo aventura está repleto de color y personajes entrañables. PSP pierde en suavidad y gana tiempos de carga.	Lo más destacado es el divertido lenguaje que utilizan los diferentes monos, que te hará esbozar más de una sonrisa. La música y resto de efectos acompañan correctamente, a la altura del resto de apartados.	Los minijuegos son punto y aparte. Si nos ceñimos al modo principal y exclusivo que presenta el juego (modo aventura), la exigencia en el manejo llega a resultar frustrante en algunos momentos.	PSP gana puntos con sus posibilidades multijugador vía Wi-Fi, niveles y minijuegos exclusivos. Aunque el modo aventura no es demasiado largo (cinco niveles), tardaremos en completar el 100% del juego.





MEJOR VERSIÓN



La portátil de Sony se alza victoriosa gracias a las posibilidades multijugador que encierra el UMD.





ASTONISHIA STORY

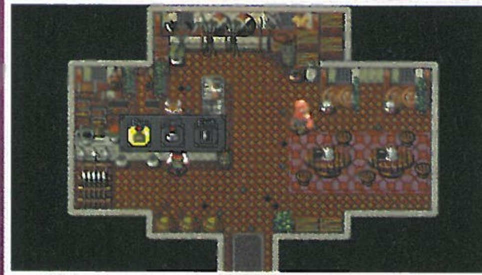
Lo más original de este juego es su nombre...

Los aficionados a los juegos de rol en consola somos una especie diferente. Si tú formas parte de este grupo, seguro que sabrás disfrutar de un juego que, si bien no pasa de la media en ninguno de sus aspectos, al menos ofrece una alternativa bastante decente entre tanto título de conducción, disparos y deporte que pueblan la portátil de **Sony**. La historia no podía ser más convencional: el robo de una reliquia sagrada por parte de una malvada hechicera provoca que el héroe en cuestión se embarque en una aventura que le llevará a encontrar a diferentes personajes que se unan a su causa. Por el camino explorará pueblos donde equiparse (aunque no hay muchas opciones diferentes en este sentido), numerosas mazmorras donde combatir a los enemigos y también el mapa principal entre localización y localización, en el que los monstruos se mueven a sus anchas. Todo el desarrollo es bastante lineal; no existe apenas libertad a la hora de decidir cuál será tu próximo paso. La historia te llevará en todo momento al siguiente objetivo. Las batallas, eje principal del juego, se desarrollan sobre un espacio cerrado. Irás moviendo a tu grupo de personajes por orden y empleando sus habilidades (magias, ataques físicos, objetos), mientras que los enemigos harán lo mismo. Se trata de un sistema sencillo y divertido, aunque se echan de menos más posibilidades. El apartado técnico del juego denota su origen. Se trata de una producción para **PC** del año 1994, que más recientemente fue lanzada para la fallida portátil coreana **GP32**. Por lo tanto, puedes esperar un festival bidimensional para el que no hacía falta, desde luego, la potencia de **PSP**: los jugadores más nostálgicos apreciarán su grado de detalle, aunque la mayoría lo verá desfasado. **LAST MONKEY**



COMBATES
Se desarrollan de una forma similar a lo visto en títulos como *Final Fantasy Tactics*, aunque en un terreno plano y de una forma simple.







A pesar de la sencillez de sus gráficos, y al contrario de lo que ocurre en otros títulos similares como Tales Of Eternia, el desarrollo se ve interrumpido demasiado a menudo por las cargas de acceso al UMD.

Genero > RPG por turnos Formato > UMD Compañía > UbiSoft Programador > Sonnori Jugadores > 1
Personajes > 13 Texto/Doblaje > Inglés. Grabar Partida > Memory Stick (320 KB)

12+

GRÁFICOS 8,3
Hace diez años este apartado hubiera tenido bastante gracia, y de hecho hoy en día sigue conservando parte de su encanto. Sin embargo, palidece comparado con otras producciones bidimensionales.

MÚSICA / FX 8,4
La banda sonora cuenta con algunos temas dignos de interés, pero tampoco está a la altura de los grandes clásicos del género. Los efectos de sonido están conseguidos, pero sin alardes.

JUGABILIDAD 8,1
Todos los sistemas de juego incluidos en este UMD son sencillos de entender y las batallas son bastante dinámicas, aunque muy frecuentes. Sin embargo, se echa en falta alguna innovación que enganche.

DURACIÓN 8,1
Para tratarse de un juego de rol a la japonesa, es bastante corto. Sin duda, solo se alargará si pretendes subir el nivel de los personajes antes de seguir avanzando. Tampoco ofrece objetivos adicionales.





LA REVISTA DE TUS DIBUJOS ANIMADOS FAVORITOS
¡BOOM!
Revista + regalo sólo 2,90 euros
Nº 7 JUNIO 2006. 2,90 euros.
3,05 euros en canarias.
SÍGUELOS EN EL CANAL Boomerang
CÓMIC DE DUCK DODGERS
UNA AVENTURA ESPACIAL
Este número se vende inseparablemente con la pistola de discos voladores.
GRUPO ZETA 30 aniversario
ÚNETE AL ESPECTÁCULO DEL MUNDIAL
INGLÉS
CHISTES
PASATIEMPOS
¡Ya en tu quiosco!
Y, de regalo:
La pistola de discos voladores
¡BOOM!
¡BOOM! UNA REVISTA EXPLOSIVA
GRUPO ZETA



COPA MUNDIAL DE LA FIFA 06

La mejor versión para una portátil de un programa mundialista

El salto de potencia de **PSP** con respecto a las anteriores consolas portátiles ha permitido a **Electronic Arts** crear la mejor versión para este formato de un título mundialista. El trabajo realizado para la conversión se refleja fielmente tanto en los aspectos técnicos como en las opciones. En el último aspecto se recoge la competición mundialista, (que incluye un modo On-line) así como una serie de desafíos en los que hay que superar diferentes resultados. Con respecto a las otras versiones pierden peso las tandas de penaltis, que dejan de tener un modo específico. El ambiente mundialista se refleja en los vídeos de los estadios, en las introducciones, en el sonido ambiente y en los comentarios adaptados para la ocasión por Pepe Domingo Castaño y Javier la Laguna. El control sigue la línea de *FIFA'06*, manteniendo la configuración básica y haciendo algunas modificaciones para permitir acciones avanzadas como el *freestyle*. La gran cantidad de acciones posibles no afecta a un juego fluido en el que las dimensiones de la pantalla permiten una amplia visión del terreno de juego. La calidad gráfica es otro de los aspectos a destacar, ya que la personalización permite una clara diferenciación de los jugadores. Además, la reproducción gráfica de las grandes estrellas es impresionante. CHIP&CE







Género > Deportivo Formato > UMD Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-4 Modos > 4 Modo On-line> sí Texto/Doblaje > Castellano/Cast.

GRÁFICOS 9,0

La personalización de los jugadores hace posible distinguirlos durante la celebración de los partidos. La animación muestra una amplia variedad de movimientos y unos desplazamientos muy suaves.

MÚSICA / FX 9,2

Los comentarios, de Pepe Domingo Castaño y Javier la Laguna son correctos, y hacen alusiones a situaciones mundialistas. La banda sonora es muy variada y el sonido ambiente brilla a gran altura.

JUGABILIDAD 8,9

El programa ofrece una amplia variedad de posibilidades, incluidas variaciones tácticas en tiempo real. El control avanzado requiere bastante práctica, aunque es el que marca las diferencias.

DURACIÓN 8,4

El modo On-line y los desafíos intentan paliar la corta duración de la fase final del Mundial. La duración, comparada con las múltiples competiciones de FIFA'06, hace que sea el aspecto más discreto del juego.

3+





POPOLOCROIS

Una década de clásica magia isométrica RPG en tu bolsillo

El destino es caprichoso y pocos amantes del género RPG podíamos sospechar que una saga casi desconocida y puramente japonesa como *Popolocrois* aparecería en formato occidental diez años después de su creación. Bajo la maravillosa tutela artística de Yohsuke Tamori y Atsuko Fukushima esta entrega de **PSP**, que llega hasta nosotros equilibrada por tres grandes historias a su vez divididas en capítulos/libros, recopila el embrujo isométrico de los dos primeros episodios de **PSone** (1996-2000) a los que suma un nuevo enlace jugable entre ambas fábulas, necesarias gotas de secuencias de animación, renovados combates y alguna que otra pequeña sorpresa respecto a los originales. El resultado es un RPG de más de 30 horas de duración tan clásico como básico, de reposado y embriagador colorido, melodías altisonantes, sin fisuras, sin alardes y con esa magia contenida que se le exige a este tipo de juegos en los que una bella historia se basta y se sobra para sujetar los cimientos de su propuesta lúdica. ***Popolocrois*** es un pequeño homenaje a un género que evoluciona lentamente y en el que todavía tienen cabida clásicos bidimensionales de otro tiempo como el caso que nos ocupa y otros ejemplos como *Tales Of Eternia* o *Astonishia Story*, en los que unos cuantos personajes entrañables, idílicos poblados de media docena de casas y noches que restablecen nuestra energía en el interior de alguna posada siguen siendo los verdaderos y necesarios protagonistas. ➾ THE ELF

INÉDITO EN OCCIDENTE

Popolocrois para **PSP** es la única opción de jugar y disfrutar con una saga RPG legendaria en Japón.





¿Otro combate?

Los encuentros con el enemigos son aleatorios y muy numerosos. Las batallas serán por turnos sobre una rejilla. Podrás utilizar armas, hechizos, ítems y demás parafernalia.



Género > RPG por turnos Formato > UMD Compañía > Ignition Programador > Sony C.E.I. Jugadores > 1
Horas de Juego > +30 Historias > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (992 KB)

GRÁFICOS 8,4
Los personajes se quedarán grabados para siempre en tu memoria. Las ciudades, castillos, poblados y bosques isométricos han sido elaborados con un trato exquisito en color y diseño. El scroll es algo brusco.

MÚSICA / FX 7,5
Una buena colección de melodías costumbristas, algunas tarareables, otras auténticos agujonazos para tus oídos. Pequeñas gotas de doblaje en inglés para secuencias y combates.

JUGABILIDAD 8,4
El control de Pietro con el stick analógico y el pad digital no es preciso. El desarrollo de la aventura te mantendrá pegado a tu PSP hasta que se acabe la batería, en este caso, unas tres horas. Demasiados combates.

DURACIÓN 8,2
Más de treinta horas de puro sabor RPG repartidas a lo largo y ancho de las tres historias y correspondientes capítulos que conforman esta entrega de PSP. Su adictiva exposición argumental hará que parezca corto.

3+







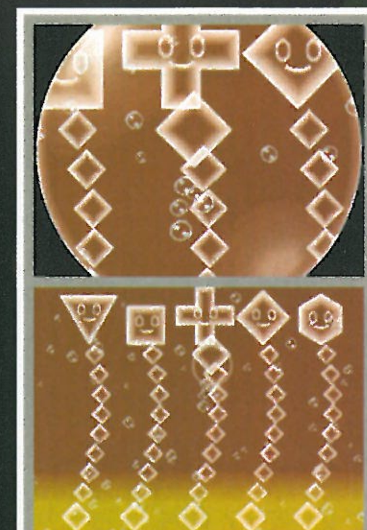
ELECTROPLANKTON

Toda una joya para los sentidos con la firma del japonés Toshio Iwai

La nueva apuesta de la «Gran N» para su portátil de doble pantalla llega con el nombre de **Touch! Generations** y consiste en una serie de títulos que, o bien tienen alguna característica especial que les aparta del concepto que tradicionalmente tenemos de «videojuego», o bien están dirigidos a personas que no cumplen los estándares del jugador habitual. Son los casos de *Brain Training*, *Nintendogs*, *Trauma Center* o esta pequeña joya llamada ***Electroplankton***, que vio la luz hace más de un año en Japón y que muchos pensamos que nunca llegaría a tierras europeas. Y es que no estamos ante un juego al uso: aquí no hay tiempo, ni enemigos, ni ningún objetivo determinado más allá del simple y puro deleite estético-musical. Sus menús, sus gráficos y su cuidadísimo apartado sonoro hacen de ***Electroplankton*** una auténtica obra de arte interactiva. En ella, encontraremos diez minijuegos en los que experimentar con diferentes especies acuáticas para crear nuestras propias composiciones musicales. La parte negativa es que no podremos guardar ninguna de nuestras creaciones en el cartucho y que pasada la fascinación inicial, es un título que no ofrece demasiadas horas de diversión. Pero bueno, ¿quién dijo que el arte tiene que ser funcional? ➜ SUPERNENA

HAZTE OÍR

Algunos minijuegos utilizan el micro de **Nintendo DS** para registrar pistas de voz muy breves e integrarlas en la composición.

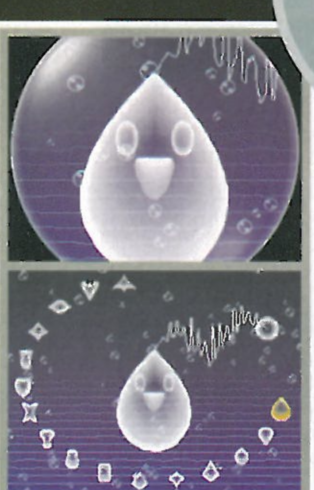




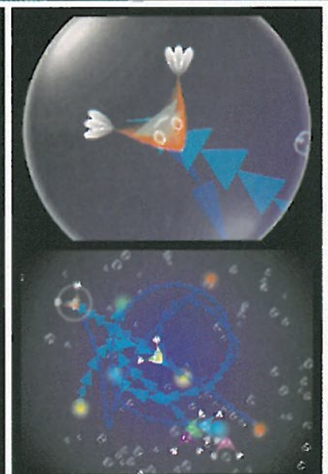


Toshio Iwai ha estado estos días en nuestro país para mostrar su obra a los asistentes al Sonar 06.





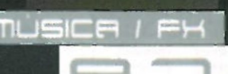




Género > Musical Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Modos > 2 Minijuegos > 10 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Consola

3+

GRÁFICOS 8,3



No sabemos si será la ambientación acuática o los colores brillantes de las criaturas submarinas pero Electroplankton tiene algo que fascina y que hace de la experiencia de juego un trance casi hipnótico.

MÚSICA / FX 9,7



Completamente sublime, desde las transiciones desde el menú y sus efectos de burbujas a cada una de las notas que suena durante el juego. Muy divertida la posibilidad de incluir pequeñas pistas de voz.

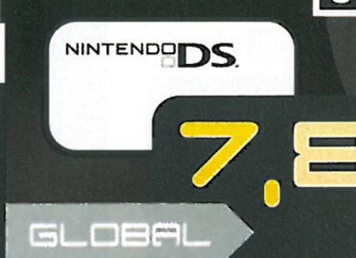
JUGABILIDAD 7,5



En algunos de los minijuegos se echa de menos un poco más de «control de la situación» ya que a veces tendremos la sensación de estar moviendo elementos al azar más que de estar componiendo algo.

DURACIÓN 6,0

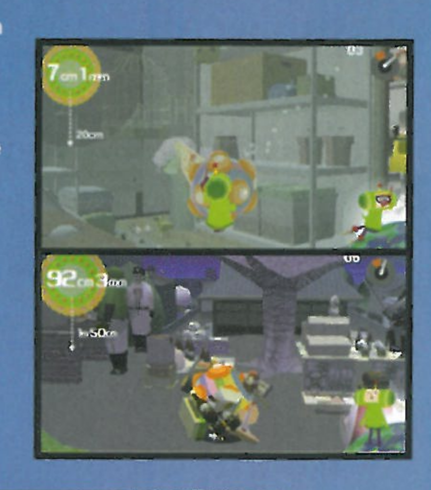
Una auténtica lástima no poder guardar nuestras composiciones. Esto provoca que no merezca la pena invertir horas en encontrar la nota perfecta y acabe siendo un título de partidas muy cortas.



ME & MY KATAMARI

Lo tiene todo pero le falta magia...

Puede que en nuestro país no cuente con la popularidad que se merece, pero su original mecánica, su delirante banda sonora y su estética *cute*, hacen de *Katamari* una de nuestras franquicias preferidas. Por eso, llevábamos meses esperando con impaciencia esta nueva entrega creada en exclusiva para la portátil de **Sony**. Uno de los aspectos que más nos intrigaba era el control: ¿cómo se las habrían apañado los chicos de **Namco** para adaptar al *hardware* de **PSP** un título diseñado para jugar con dos *joysticks*? La respuesta es que el lado izquierdo del katamari se maneja con el *joystick* o (preferiblemente) con los botones de dirección, mientras que el lado derecho queda relegado a los botones de acción. El problema es que, mientras resulta de lo más natural movernos con el *pad*, no es sencillo acostumbrarse a utilizar los botones de acción para desplazarse. Así, nos descubriremos más de una vez moviendo el katamari con el lado izquierdo y limitando el derecho a corregir un poco la dirección. Por lo demás, los niveles no resultarán novedosos para los seguidores de la saga pero los gráficos lucen geniales en la pantalla de **PSP** y la banda sonora contiene versiones de los temas de **PS2**. En definitiva, con todos los elementos de la versión grande no deja de resultar entretenida, pero nos deja con la sensación de que le falta algo. Además, es una pena que **Electronic Arts** no se haya decidido a traducirlo como hizo con *We Love Katamari*. ➜ SUPERNENA



Género > Habilidad/Acción Formato > UMD Compañía > Namco Programador > Namco Jugadores > 1-4
Competiciones > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés Grabar Partida > Memory Stick Duo (512 KB)

GRÁFICOS 8,7
Presenta los defectillos típicos de la saga (fallos de cámara y alguna ralentización) pero nos gusta mucho el aspecto de esta versión portátil, que adapta perfectamente los gráficos a las características de PSP.

MÚSICA / FX 8,6
Uno de los elementos más característicos de esta franquicia es su banda sonora. En esta ocasión, no es tan original como de costumbre (recoge temas de las versiones grandes) pero no deja de ser brillante.

JUGABILIDAD 8,0
Probablemente no haya mejor solución para el control, pero la experiencia de juego no está a la altura de la que proporcionan los dos joysticks del DualShock. Breves tiempos de carga dentro de los niveles.

DURACIÓN 8,5
Los escenarios son más pequeños que en la versión grande, pero es más difícil encontrarlo todo. La ubicación de los objetos va cambiando en cada partida. Las posibilidades multijugador alargan su vida.

3+



SUPERCONCURSO

NINTENDO DS

OPERATION SCORE 580
MISS LIMIT
TIME LIMIT 03:38:31
Dammit! Use your Healing Touch or whatever it's called!

CONCURSO «NINTENDO DS»

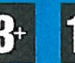
¿Cuál de estos juegos no pertenece la línea Touch! Generations?

A) Brain Training **B)** Trauma Center **C)** Metroid Prime Hunters









12+



Nintendo y **SuperJuegos** te invitan a conocer la nueva línea Touch! Generations para Nintendo DS. Si participas en este concurso podrás optar a uno de estos 5 premios compuestos por 1 consola Nintendo DS más 2 juegos a elegir entre: Brain Training, Trauma Center, Tetris DS, Nintendogs Dálmata o Animal Crossing. Para participar envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 23 de agosto.

5 LOTES

CONSOLA + 2 JUEGOS A ELEGIR

DE LA LÍNEA TOUCH! GENERATIONS

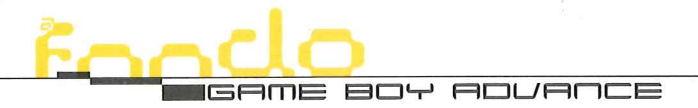
+ ? ?



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **nintendosj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5575** lo siguiente: **nintendosj B**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de agosto.

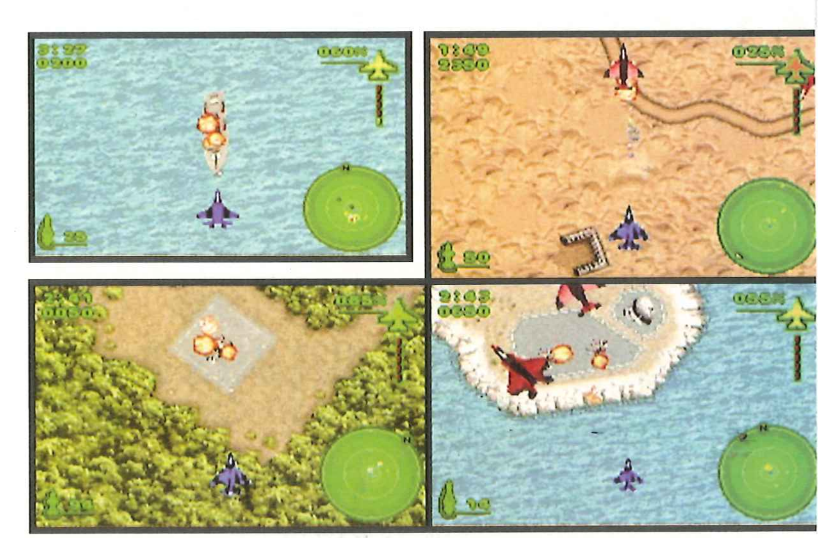






ACE COMBAT ADVANCE

La franquicia *Ace Combat* debuta en **GBA**, y tal y como imaginábamos no se trata de un simulador de vuelo con gráficos poligonales en la tradición de la saga, sino de un modesto *shooter* 2D, cuya única semejanza con el original reside en la posibilidad de pilotar diversos cazas de combate. La mecánica de ***Ace Combat Advance*** recuerda bastante a la del clásico *Time Pilot'84* de **Konami**, con el escenario rotando bajo el avión, mientras atacamos todo tipo de objetivos en tierra y aire. El juego ni siquiera ha sido programado por la propia **Namco**, sino por los californianos **Humansoft** (no confundir con la japonesa **Human**), cuyo bagaje en **GBA** incluye un par de licencias de *Nickelodeon* y la infame adaptación de la película *Elf*. En esta ocasión han firmado un título simpático, sencillito, con algunos detalles gráficos apreciables (el escenario ofrece un ligero *scaling* para dar sensación de profundidad) pero que puede parecer algo repetitivo después de un par de misiones. Si buscas un buen *shooter* para **GBA**, intenta localizar alguna copia del *Arcade Advanced* de **Konami**, que incluye los insuperables *Time Pilot* y *Scramble*. Son viejos, pero terriblemente divertidos. NEMESIS



Hasta diez modelos de cazas de combate podremos llegar a pilotar en Ace Combat Advance. Al contrario que los Ace Combat de PSone y PS2, los cazas no están licenciados de modelos reales. Simplemente están inspirados en ellos.

Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho Compañía > Bandai Namco Programador > Humansoft Jugadores > 1 Misiones > 12 Aviones > 10 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Passwords

3+











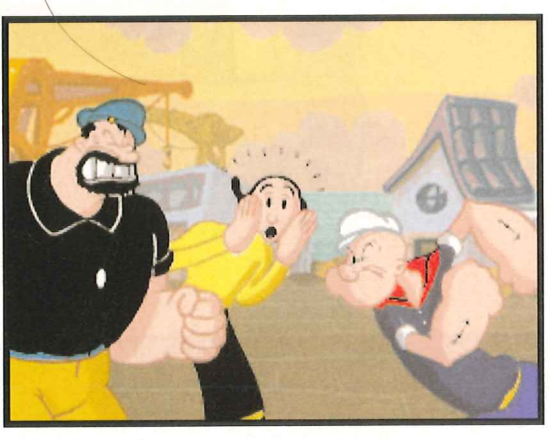


GAME BOY ADVANCE



POPEYE
RUSH FOR SPINACH





Popeye, que protagonizó algunos de los cómics y cortos animados más enloquecidos de la primera mitad del siglo XX, es carne de videojuego: viene de serie con las archinémesis y los *power-ups* (las espinacas). Un aún hoy impecable arcade de **Nintendo** de 1982 (Popeye, Olivia y Bruto iban a ser los protagonistas originales de *Donkey Kong*) es el único precedente de este ***Rush for Spinach*** que no está a la altura de la herencia de su protagonista: una carrera de obstáculos en las que Popeye compite con Bruto, Olivia y Pilón por entornos diversos y disputándose gran número de vehículos y mejoras. Cinco modos de juego idénticos y la posibilidad de conectar cuatro **GBA** no mejoran un juego repetitivo y que se agota demasiado rápido. Una pena, porque el apartado gráfico es brillante, sumamente nítido y muy fiel al original. JOHN TONES

Género > Arcade Formato > Cartucho Compañía > Namco Programador > Magic Pockets Jugadores > 1-4 Texto: Castellano Grabar Partida > Cartucho

3+











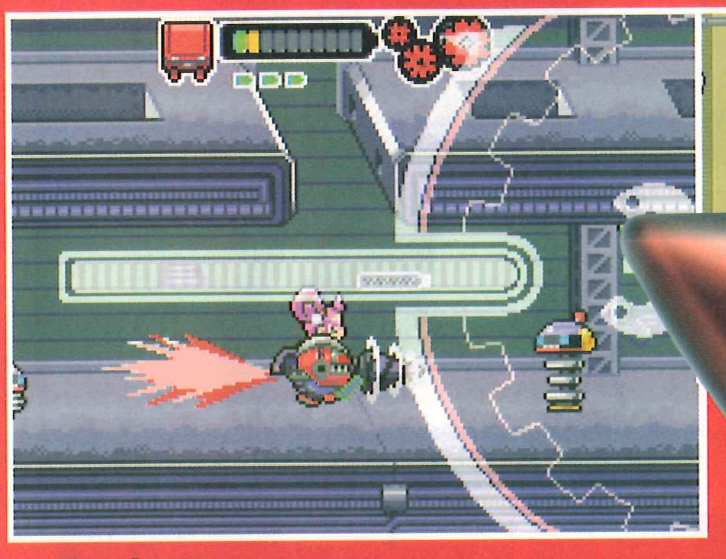






DRILL DOZER

Las encantadoras aventuras de una niña de pelo rosa y su contundente tuneladora rodante



¿Dig Dug? ¿Mr. Driller? ¿Ruiz-Gallardón? Nada de eso: Jill de Drill Dozer es la genuina Excavadora Máxima.

Es cierto: con la **DS** acaparando todos los grandes lanzamientos de **Nintendo** en este *impasse* pre-**Wii**, puede parecer que la compañía nipona ha dejado de lado a la pequeña **Advance**. Pero sólo hay que buscar con un poco de atención para encontrar joyitas como ***Drill Dozer***, una modesta pero muy pulida aventura de **Game Freak**, responsables de la práctica totalidad de la franquicia *Pokémon*. En esta ocasión seguimos los pasos de Jill, jefa de una banda de ladrones que se enfrenta a un grupo rival para recuperar un botín. Para ello cuenta con una potente excavadora que proporciona a este juego toda su rotunda originalidad: con los gatillos de la consola controlaremos la potencia variable de un artefacto que no necesita más que un aguijón girando a altas velocidades para abrir caminos, solucionar *puzzles*, despachar enemigos y enfrentarse a algunos de los *final bosses* más descomunales que hemos visto en **GBA**. Exprimiendo al máximo el escueto punto de partida y haciendo gala de unos gráficos detallados, originales y sumamente coloristas, ***Drill Dozer*** es uno de los más sencillos, sorprendentes y directos títulos para portátil del momento. **JOHN TONES**







Género > Arcade de excavación Formato > Cartucho Compañía > Nintendo
Programador > Game Freak Jugadores > 1 Texto > Inglés Grabar Partida > Cartucho

3+

GRÁFICOS 8,5
Extremadamente original, lleno de colorido nipón, el apartado gráfico de Drill Dozer es simplemente perfecto para un arcade de plataformas en 2D. Excelentes secuencias introductorias y diseño de personajes.

MÚSICA / FX 8,5
La banda sonora, de tecno contundente, contrasta acertadamente con la falsa candidez de los gráficos. Los efectos sonoros, inusualmente cuidados para un título de GBA, tienen un interesante papel jugable.

JUGABILIDAD 8,5
Pocas veces en un videojuego se ha exprimido tan cuidadosamente su idea de partida. Absolutamente todo, combate y puzzles, se puede y debe resolver usando la versátil y muy móvil taladradora multimotora.

DURACIÓN 7,5
La carencia de extras hace que sea complicado encontrar motivos para volver a jugar una vez se haya completado el primer recorrido. Eso sí: los ocasionales regresos a fases concretas están asegurados.

GAME BOY ADVANCE

GLOBAL 8,4





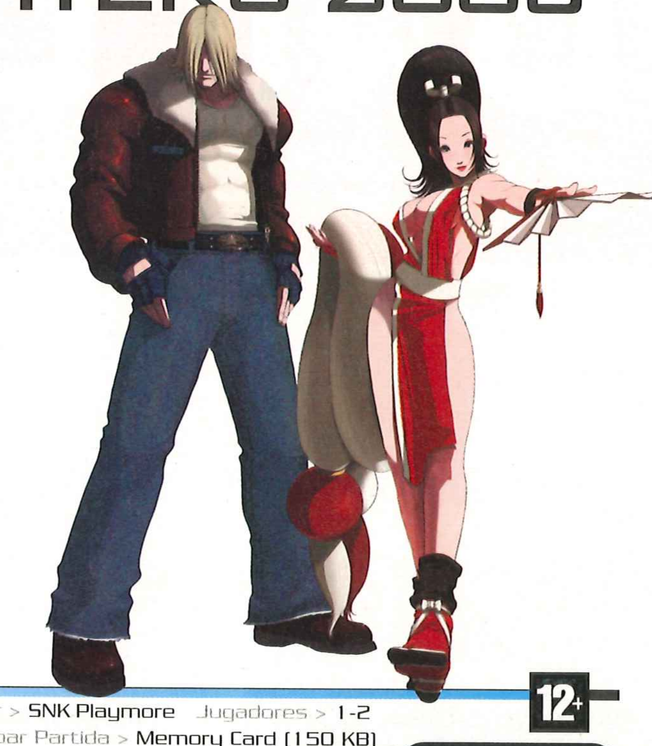
PLAYSTATION 2

THE KING OF FIGHTERS 2003

El adiós al *hardware* de **Neo Geo** llegó en 2003 con una de las mejores entregas de la saga *King Of Fighters*. La versión para **PS2** presenta la misma jugabilidad que hizo de *KOF'03* uno de los mejores de la saga, cuya principal novedad era el uso de tres personajes simultáneamente (con la posibilidad de cambiarlos en cualquier momento) y un aumento de su resolución (que ha permitido la inclusión de escenarios 3D). En exclusiva para **PlayStation 2**, **SNK Playmore** ha incluido una inmensa galería de ilustraciones, que iremos desbloqueando a través de los nuevos modos de juego *S-Survival* (*Single*) y *T-Survival* (*Team*). **DOC**



Ash, personaje más ambiguo que Benimaru, es la nueva incorporación a la saga presentada en KOF 2003.



Género > Beat'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Ignition Programador > SNK Playmore Jugadores > 1-2 Personajes > 37 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (150 KB)

12+








GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PS2 GLOBAL
8,2	8,4	7,6	8,8	8,5

PLAYSTATION 2

METAL SLUG 5





REPETIMOS... Las características principales se mantienen respecto a anteriores entregas: scroll, sprites y acción a raudales.



//El último Metal Slug basado en el hardware de Neo Geo//

El penúltimo capítulo de la mítiga saga de **SNK Playmore** (*Metal Slug 6* verá la luz en Japón este invierno bajo la nueva y estandarizada placa *Atomiswave*) llega a España a un precio reducido de 29,95 Euros. Aunque, tras ver lo que nos ofrece, nos parece un precio todavía elevado. Suma cinco simples y lineales niveles a un descenso considerable del sentido del humor (el rasgo emblemático de la serie) y una jugabilidad repleta de *continues* infinitos. El resultado no llega a convencernos. **GRADIUS**



La dificultad y rutinas de ataque de los diferentes final bosses dejan bastante que desear.

Género > Shoot 'em up Formato > CD-ROM Compañía > Ignition Programador > SNK Playmore Jugadores > 1-2 Fases > 5 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (98 KB)

12+







GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	PS2 GLOBAL
7,6	7,8	7,9	7,5	7,7



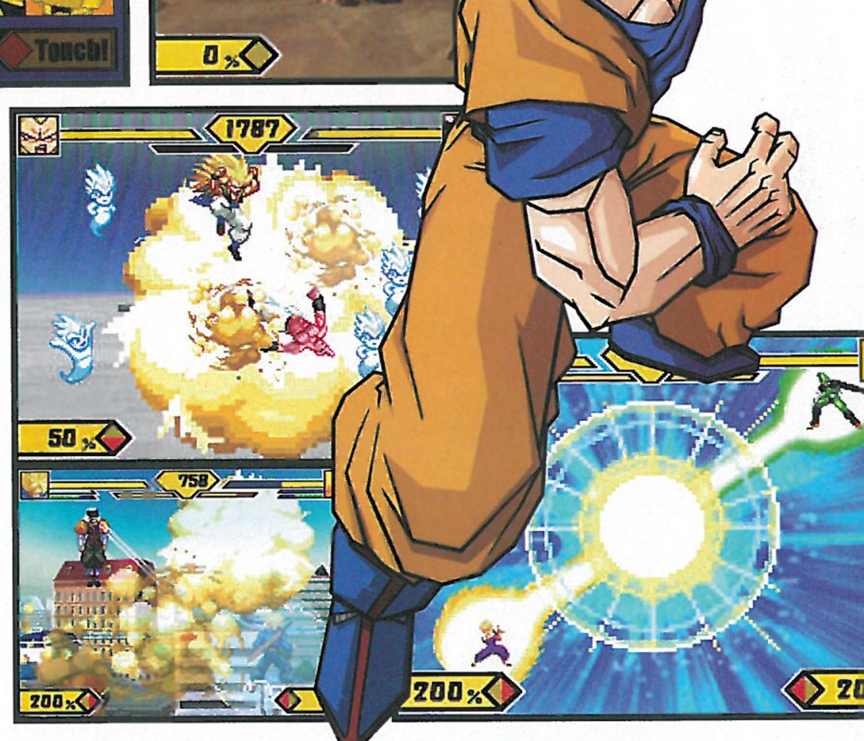
DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Cavia revoluciona los beat'em-ups 2D de Dragon Ball

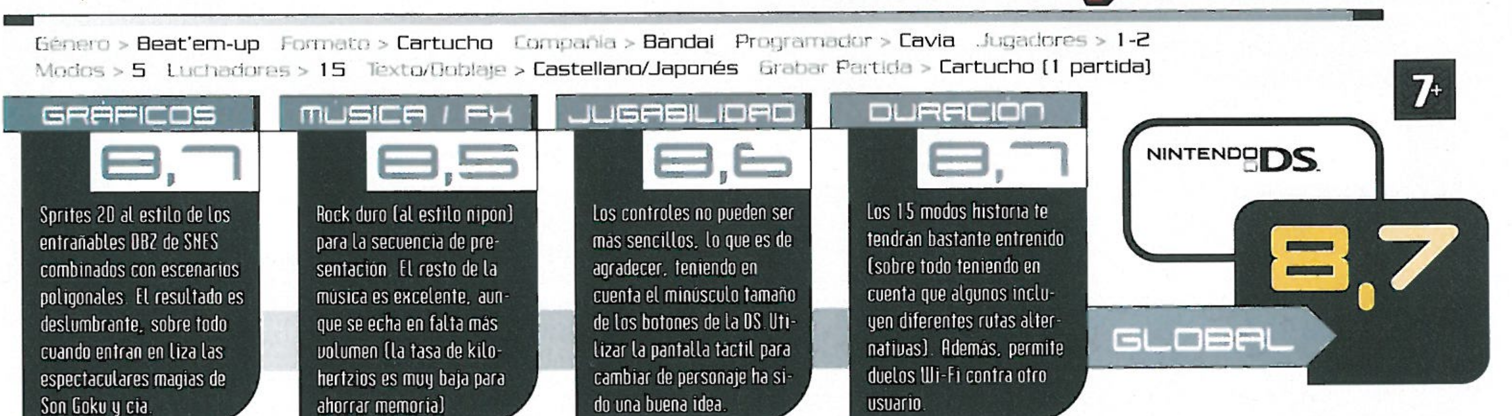


ATAQUE EN EQUIPO

Combina los poderes de varios luchadores o reclama la ayuda de secundarios como Ten Shin Han o Bardock



A estas alturas, parecía difícil que alguien pudiera crear algo mínimamente original alrededor de un tema tan trillado como *Dragon Ball Z*, sobre todo en el campo de los *beat'em-ups*. Pero en estas ha llegado **Cavia** para combinar el clásico desarrollo 2D de los *DBZ* de **SNES** con las nuevas posibilidades de juego que ofrece la pantalla táctil de **DS**. En ***SuperSonic Warriors 2*** formarás equipos de hasta tres luchadores y podrás alternar su control con sólo pulsar sobre su imagen en la pantalla inferior, mientras la pelea continúa en la pantalla superior. Desarrollarás ataques conjuntos entre los diferentes luchadores y revivirás los mejores momentos de *Dragon Ball Z* (incluyendo los OVAs) a través de 15 modos historia protagonizados por otros tantos personajes. Y a pesar de que los minúsculos botones de la **DS** no fueron diseñados para los *arcades* de lucha, el control es muy accesible y los movimientos, incluyendo los especiales tipo «Kamehameha», no pueden ser mas fáciles de ejecutar. A esto hay que añadir además unos gráficos realmente simpáticos (con escenarios poligonales), multitud de elementos para desbloquear y diferentes rutas dentro de cada modo historia. Si te gusta *DBZ*, no te lo pierdas. **NEMESIS**



Género > Beat'em-up Formato > Cartucho Compañía > Bandai Programador > Cavia Jugadores > 1-2
Modos > 5 Luchadores > 15 Texto/Doblaje > Castellano/Japonés Grabar Partida > Cartucho (1 partida)

7+

GRÁFICOS 8,7
Sprites 2D al estilo de los entrañables DBZ de SNES combinados con escenarios poligonales. El resultado es deslumbrante, sobre todo cuando entran en liza las espectaculares magias de Son Goku y cía.

MÚSICA / FX 8,5
Rock duro (al estilo nipón) para la secuencia de presentación. El resto de la música es excelente, aunque se echa en falta más volumen (la tasa de kilohertzios es muy baja para ahorrar memoria).

JUGABILIDAD 8,6
Los controles no pueden ser mas sencillos, lo que es de agradecer, teniendo en cuenta el minúsculo tamaño de los botones de la DS. Utilizar la pantalla táctil para cambiar de personaje ha sido una buena idea.

DURACIÓN 8,7
Los 15 modos historia te tendrán bastante entrenido (sobre todo teniendo en cuenta que algunos incluyen diferentes rutas alternativas). Además, permite duelos Wi-Fi contra otro usuario.

NINTENDO DS

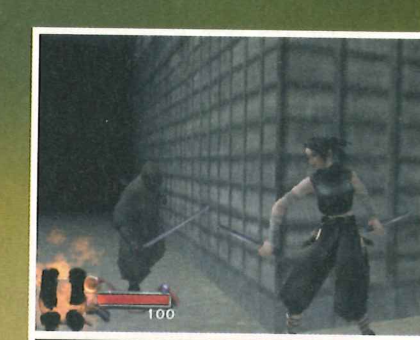
GLOBAL 8,7



TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS

Érase una vez unos ninjas cortos de vista...

Otra saga emblemática de **PSone** y **PS2** aterriza en **PSP**, y lo hace de la mano de **From Software** y **K2**, responsables de la anterior entrega de la franquicia para **PlayStation 2**: *Tenchu Fatal Shadows*. Sobre el papel, este primer ***Tenchu*** portátil no podía ser más prometedor: juego multijugador, editor de niveles (rescatado del segundo *Tenchu*) y la mecánica de infiltración que ha hecho grande a esta franquicia. Pues bien, todo ello queda eclipsado por el corto, por no decir insignificante, campo de visión de los ninjas protagonistas. Estos asesinos del Japón medieval ven menos que un topo con cataratas. El escenario se genera a unos escasos dos metros de los personajes, de tal forma que es imposible detectar la presencia de los enemigos hasta que ya es demasiado tarde. En un juego normal esto ya sería grave, pero en uno que tiene en la infiltración y el sigilo sus principales pilares, la cosa roza el desastre total. Olvídate de vigilar los movimientos de los ninjas rivales desde los tejados, porque lo único que verás es un fondo negro. Tan negro como el futuro del equipo responsable de este *Tenchu* para **PSP**. **NEMESIS**







LO VEO TODO NEGRO... El campo de visión de los personajes abarca sólo un par de metros, así que olvídate de pillar a los enemigos por sorpresa.

Género > Simulador de Ninja Formato > UMD Compañía > Sega Programador > From Software / K2 Jugadores > 1-2 Personajes > 4 (+1 extra) Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Cast. Grabar Partida > Memory Stick (256KB)

GRÁFICOS 7,0
El diseño y la animación de personajes se acerca bastante a los originales de PS2. Lástima que no hayan puesto el mismo empeño en crear un entorno gráfico que no se genere a dos metros del jugador.

MÚSICA / FX 8,5
Muchas de las melodías que amenizarán tus andanzas como ninja están directamente extraídas de las anteriores entregas de Tenchu. Son algo cansinas, pero de una excelente factura.

JUGABILIDAD 7,2
El ridículo campo de visión de los personajes acaba arruinando cualquier intento de atacar a los enemigos con un mínimo de sigilo... ¡Si es imposible saber su localización hasta estar cara a cara con ellos!

DURACIÓN 8,6
El juego multijugador y la posibilidad de crear nuestros propios niveles para luego compartirlos con amigos mantienen el interés por el juego, a pesar del ya mencionado problema con los escenarios.

16+

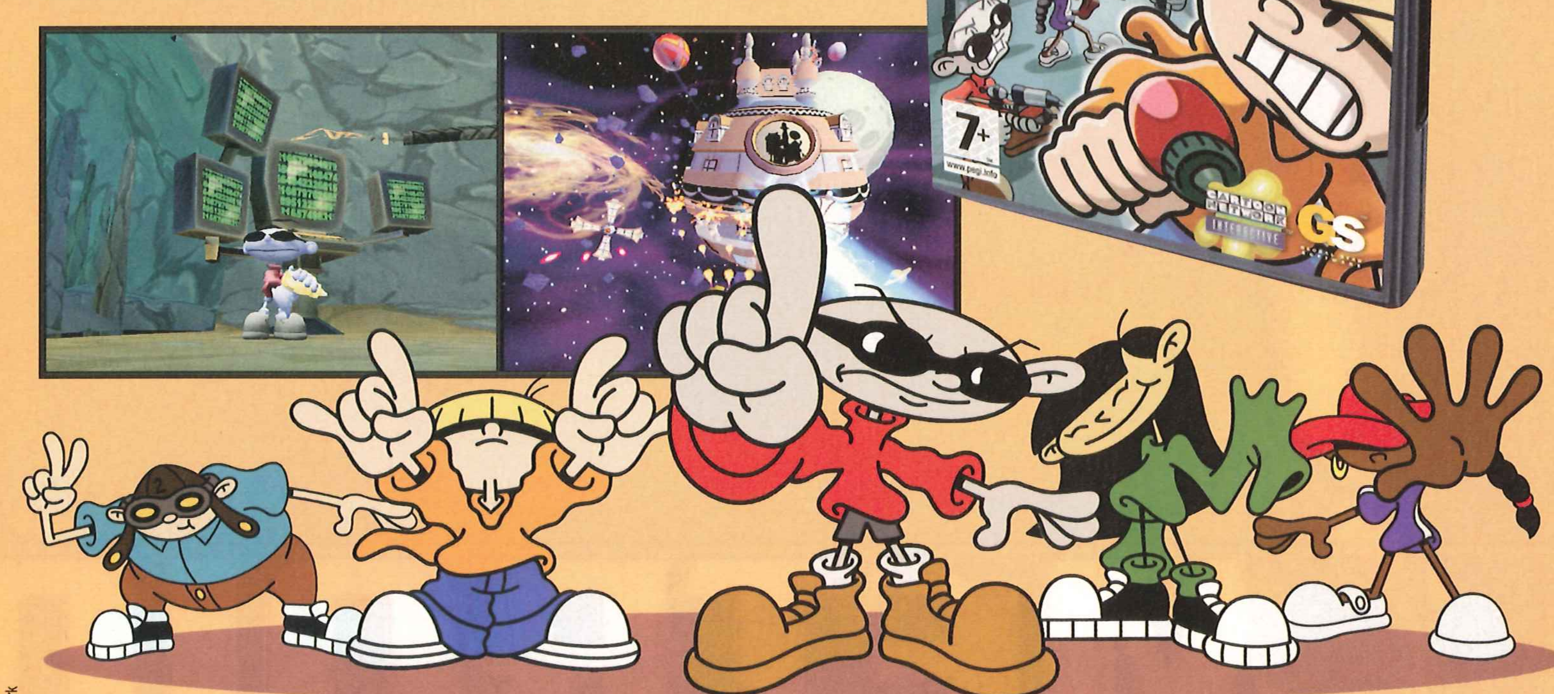




CÓDIGO: KND
OPERATION: V.I.D.E.O.G.A.M.E.

Cartoon Network y **SuperJuegos** te trasladan al simpático mundo de las aventuras de Código: KND. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 25 OPERATION: V.I.D.E.O.G.A.M.E. para PlayStation 2 que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 23 de agosto.



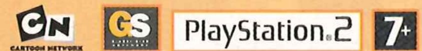


¿Cuántos son los protagonistas principales de la serie Código: KND?

A) Dos **B)** Cinco **C)** Quince







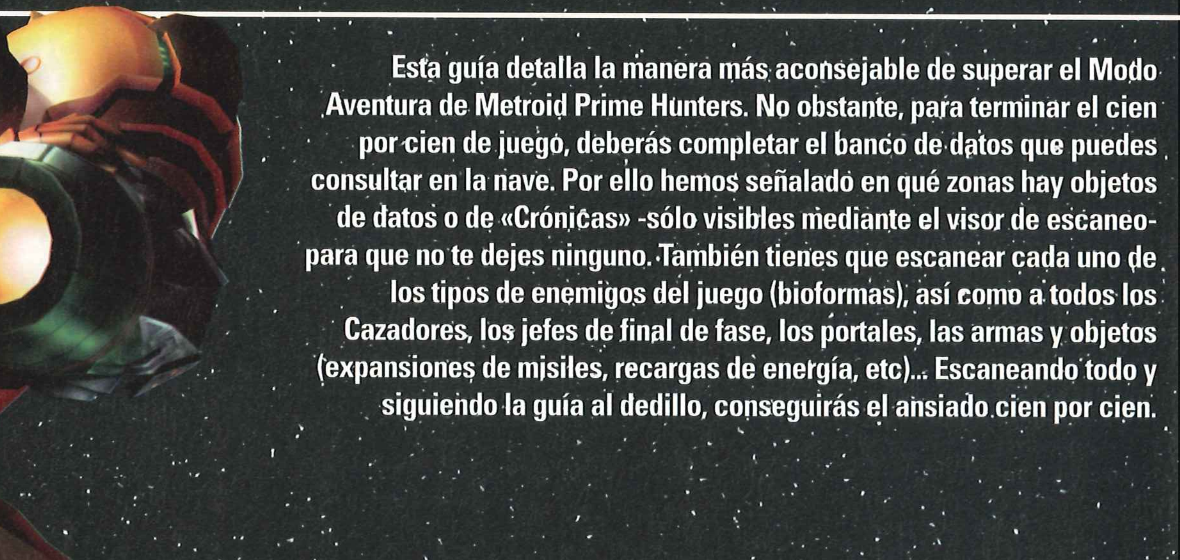


CONCURSO «OPERATION: V.I.D.E.O.G.A.M.E.»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **kndsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: **kndsj B**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de agosto.

superguía



Esta guía detalla la manera más aconsejable de superar el Modo Aventura de Metroid Prime Hunters. No obstante, para terminar el cien por cien de juego, deberás completar el banco de datos que puedes consultar en la nave. Por ello hemos señalado en qué zonas hay objetos de datos o de «Crónicas» -sólo visibles mediante el visor de escaneo- para que no te dejes ninguno. También tienes que escanear cada uno de los tipos de enemigos del juego (bioformas), así como a todos los Cazadores, los jefes de final de fase, los portales, las armas y objetos (expansiones de misiles, recargas de energía, etc)... Escaneando todo y siguiendo la guía al dedillo, conseguirás el ansiado cien por cien.

METROID PRIME HUNTERS





METROID PRIME HUNTERS

SECTOR ALÍMBICO

Desde el Plano Galáctico elige tu primer destino, los Archivos Empíreos, y aterriza. Una vez en el hangar, verás dos portales desactivados y una puerta con el objeto "Profecía Alímbica 01" sobre ella. Escanea todo, además de tu propia nave, la información "Archivos Empíreos" junto a ella y atraviesa la puerta (si la has escaneado, que deberías, sabrás que tienes que disparar sobre ella para desbloquearla). En la siguiente habitación, una gran sala curvada, tienes varios objetos que escanear: el procesador de sinergia, el conductor de sinergia, puerto de babor y puerto estribor. Ve al final de la sala y escanea el interruptor junto a la puerta para desbloquearla. Crúzala, atraviesa la siguiente zona y tras cruzar otra puerta, esta se bloqueará a tu espalda y aparecerán varios Psicobots v1.0. Mátales para desbloquear las puertas y sigue adelante. Utiliza disparos cargados para romper las cajas que encontrarás, obtén su contenido (recargas de energía) y sigue hasta la Sala de Meditación. Tras atravesar un agujero en la pared, verás un Petrasy: destrúyelo. Escanea los objetos de la zona (panel alímbico y carta de navegación - antes del agujero -, puntal de sinergia y mapa de Tetra) y sigue al Santuario de Datos 01. Estarás en un corredor (los santuarios de datos se componen de un corredor circular y una gran sala central). Ve a la izquierda, mata los Psicobots y entra por la puerta de la derecha. Al entrar en la habitación quedarás encerrado y verás en el centro de la sala un escudo de energía protegiendo tu primer Artefacto Alímbico. Tras escanearlo aparecerán más Psicobots. Derrótalos y coge la llave de escudo que aparece para desactivar el escudo. Coge el artefacto (hacen falta tres en cada fase para activar el Portal Fortaleza que lleva al jefe de final de fase) y se desbloquearán las puertas. Antes de irte, pasa a visor de escaneo y busca el Hub científico y el panel de Artefactos Alímbicos. Sal por la puerta flanqueada por cristales (los cristales significan "hacia delante"). Cuando salgas al corredor, te atacarán varios Psicobots. Tras dar cuenta de ellos, salta el escalón, para y mira atrás. Verás una pequeña trinchera a nivel de suelo: ve por ella en tu forma Morfosfera y coge la recarga de misiles. Al volver, sigue el túnel hasta el final y verás otra trinchera similar. Entra por ella para conseguir un Tanque de energía. De vuelta al corredor, busca la puerta



bloqueada. Al acercarte, aparecerá un Ithrak Menor. Al morir desbloqueará la puerta. Crúzala para llegar a la Sala del Ventilador Alfa, donde has de buscar el objeto Ventiladores de Frío y trepar de plataforma en plataforma hasta la puerta superior que lleva al Santuario de Datos 02. Aquí, de estructura similar al anterior santuario, tendrás tu primer encuentro con otro cazador: al entrar, ve a la derecha y tras caminar un poco verás a Kanden. Si te acercas mucho huirá, así que intenta escanearle sin acercarte demasiado (más cómodo aquí que más adelante mientras te dispara). Al verte pasará a su forma alternativa y huirá por una de las trincheras a nivel de suelo. Síguele. Al otro lado tendrás que deshacerte de algún Psicobot. Sigue por el corredor (regístralo con el escáner) y al final verás otra trinchera. Entra como Morfosfera y obtén una preciada Expansión de misiles. Sal de la trinchera y ve por el túnel hasta la puerta que lleva a la Sala del Ventilador Beta. Ésta es igual que la anterior, pero con un objeto escaneable en la pared del fondo: Galaxia Tetra. Tras escanearlo, mata a los Petrasyl y sube hasta el Santuario de Datos 03. En el corredor, ve a la izquierda hasta una puerta plateada. Atraviésala y prepárate para enfrentarte a Kanden.
Si no lo escaneaste antes, éste es el momento. Tienes que hacerlo tanto en su forma humanoide como en la alternativa - Acularva -, y esto es algo que tendrás que hacer con todos los Cazadores que te encuentres. Recuérdalo. Kanden es considerablemente sencillo: en forma humanoide lanza disparos disruptores de la visión, así que no te quedes quieto. Lo mejor es forzarle con algunos disparos a que pase a Acularva, y entonces perseguirle esquivando sus bombas y dándole duro con disparos cargados. Lo derrotarás antes de que te des



cuenta, aunque te vendrá bien ir practicando el saltar como un loco, esconderte tras objetos y moverte lateralmente para futuros encuentros con cazadores, ya que éstas son las técnicas básicas. Recuerda otra cosa: apunta a la cabeza. Es realmente útil. Kanden dejará una llave de escudo y se abrirá una puerta en uno de los extremos de la pasarela del centro de la sala. Ve por ella para obtener el segundo Artefacto Alímbico. Antes de dejar la sala, escanea varios objetos en la sala (Hub político, Hub antropológico). Sal por la otra puerta al corredor y destruye las Torretas alímbicas v1.0 que encontrarás y ve por la puerta al Núcleo de Sinergia. Aquí verás un portal con un interruptor. Usa éste para activar el portal que lleva de vuelta al hangar. No lo uses aún. Sube por las plataformas, escanea el Control de Elevadores, y sigue subiendo hasta el pasillo que lleva a una puerta. Tras ella está el tercer artefacto. Escanea y dispara a los cuatro interruptores de las esquinas, coge la llave de escudo y el artefacto (¿lo has escaneado?). Se abrirá la siguiente puerta, que lleva al Portal Fortaleza. Antes de usarlo, vuelve atrás y salva la partida en la nave (al salvar, también ▶

te curas). Tras ello, vuelve y toma el Portal Fortaleza.
En la Fortaleza, pasa a visor de escaneo y registra lo que encuentres de camino al jefe final. No hay enemigos, así que tranquilo. Cretafide v1, el primer jefe final de fase, está tras la segunda



puerta. Se trata de un enorme pilar (escanea, y también la Cámara de biodefensa A justo a la derecha de la puerta) que lanza rayos láser desde sus varios ojos. La táctica principal consiste en hacer círculos a su alrededor, esquivando los rayos y disparando a los ojos cuando están azules. Cuando destruyas todos, de la cúspide del pilar saldrá el "cerebro" de Cretafide: dispárale con lo más poderoso que tengas mientras haces movimientos laterales. Repite hasta que Cretafide muera (apunta: ésta, salvando detalles, será la táctica a repetir con todas las versiones de Cretafide).
Un vez muerto, aparecerá el primer Octolito (escanea). Cógelo y toma el camino de vuelta. Tras atravesar la segunda puerta, recibirás un mensaje de la nave y comenzará una cuenta atrás. Tienes ocho minutos para llegar a la nave, sin usar portales y superando varias emboscadas. La más complicada la encontrarás en la Sala de Navegación, donde te atacarán tres Guardianes (si vas justo de tiempo, no te pares a escanear ahora). Los Guardianes son similares a los Cazadores, pero sin forma alternativa y algo más fáciles. Mátales y sigue hasta el hangar. Entra en la nave y despega.

ALINOS

Alinos es el siguiente objetivo. Tras aterrizar, baja de la plataforma por la parte trasera de la nave para obtener el objeto Estación de Magma. Ve a la parte delantera y atraviesa el campo de lava saltando sobre las plataformas de roca que se hunden bajo tu peso (¿has escaneado el panel junto a la nave? que no se te olvide el de ningún planeta). Antes de atravesar la puerta (Profecía Alimbica 02 sobre ella), gira a la izquierda. Llegarás a unos bloques de piedra, escálalos, y pasa a una cornisa en forma Morfosfera donde encontrarás una Expansión de misiles. Vuelve, busca los objetos Saber Alímbico 01 y 02 y atraviesa la puerta. En la Sala de Eco, tras unos escalones verás unos pocos Zoomers (fáciles), así como plantas que también puedes destruir (y que durante el juego te darán recargas de energía o misiles). En la sala arenosa busca dos objetos con el visor de escaneo, y llegarás a un conducto de piedra. Entra. En la primera bifurcación ve a la derecha y busca siempre la izquierda, hasta llegar a una pequeña sala. Al matar a los Zoomers aparecerá una llave que desbloquea a su vez otra puerta en el laberinto. Vuelve a la bifurcación, y tras tomar la derecha otra vez, sigue recto y al fondo a la derecha. Bajarás una rampa y llegarás a la puerta desbloqueada. Atraviésala y sigue recto, hasta el fondo, y de ahí a la derecha hasta el Tanque de Energía. Vuelve, y gira a la izquierda. Al final del túnel tendrás que usar una bomba para alcanzar el siguiente (toma nota de la "bomba-salto"), que te lleva a una habitación con un Artefacto Alímbico en el centro. Cógelo y ve por la puerta de la derecha. En la siguiente sala, escanea y mata las Avispas y sal por la puerta a las Tierras Altas. Te encontrarás primero en unos túneles, en los que tendrás que ir matando todos los Zoomers para que se desbloqueen las puertas. Ignora de momento los campos de energía, pero ve usando el visor de escaneo con ellos y con varios objetos que encontrarás en estos túneles. Al final verás una abertura en el techo, salta por ella y sal a la zona abierta. Spire te está esperando aquí. Dispárale un par de veces y saldrá huyendo. Aprovecha para escanear en el centro de la sala dos objetos de Crónicas y los muros grabados. Sube por la rampa (ignora de momento el artefacto que habrás visto), ve a la derecha hacia la arcada y coge la Expansión de misiles. Dirígete ahora hacia la puerta por la que huyó Spire, y ve por ella al Pasaje de los Sabios. Aquí verás un escudo protegiendo un Artefacto. Ve a la derecha. Un campo de fuerza aparecerá a tu espalda y un generador frente a ti que comenzará a escupir Voldrums. Destruye primero el generador (la mayoría de los generadores se destruyen con uno o dos disparos "cargados") y los Voldrums después. Al acabar con estos, otro generador aparecerá a tu izquierda. Haz lo mismo. Un campo de fuerza sobre tu cabeza se desactivará y Spire vuelve a aparecer. Tras varios disparos, bajará a por ti y usará su forma alternativa: Avalancha. Tras varios disparos, huirá otra vez. Escanea el interruptor para que aparezca la llave de escudo y cógela. Ve a por el Artefacto Alímbico. Vuelve a las Tierras Altas. Al salir, Spire te atacará. Aprovecha que carga desde lejos para acertar con cuantos misiles puedas. Cuando se te acerque, intenta que caiga, para que tenga que hacer el camino de vuelta, y repite. Debería morir con facilidad. Si se te resiste o caes abajo, usa la arquitectura como cobertura. No debería costarte mucho más que Kanden. Cuando Spire es derrotado, el escudo del artefacto de esta zona se desactiva. Cógelo. Las plataformas flotantes se realinean y varios generadores de Psicobots aparecen. Destrúyelos y usa las plataformas para llegar al Pasaje de los Sabios superior. Aquí encontrarás el Portal Fortaleza y un portal a la nave, que tendrás que activar. Salva, vuelve, y usa el Portal Fortaleza. Como siempre, usa el visor de escaneo para registrar todo lo que encuentres de camino al jefe de final de fase y en







METROID PRIME HUNTERS

la misma sala de combate. Y, como siempre, éste se encuentra tras la segunda puerta (y tendrás que escanearlo también, en sus dos formas). Se trata de Slench 1: un gran ojo protegido por una coraza que permanece pegado a la pared flanqueado por tres tentáculos. Tendrás que esquivar lateralmente sus proyectiles mientras disparas a los tentáculos (no te entretengas porque se regeneran) para que Slench se separe de la pared, y, entonces, dispararle al centro del ojo con lo más potente que tengas. En esta versión no tiene ataques de melee. Repite el proceso hasta que muera, y obtén el Octolito. Sal de la sala y volverás a recibir el mensaje de Cuenta atrás. Tienes sólo cuatro minutos y medio. Ignora todos los enemigos que puedas. En Tierras Altas, ve donde la Expansión de Misiles, en la arcada, y déjate caer por el foso. Llegarás al túnel justamente anterior a la sala de las Avispas. Llega por el conducto hasta la Sala de Eco, donde el primer artefacto. Aquí te enfrentarás a Weavel (vete acostumbrando a los enfrentamientos con Cazadores durante la cuenta atrás). Weavel puede separarse en dos, y lo hará tras acertarle varias veces. Una mitad se convertirá en la Semitorreta. Gira a su alrededor rápidamente sin dejar de dispararle hasta destruirla. Weavel huirá por el conducto que antes estaba bloqueado. Síguele, y acaba con él en la zona arenosa de la Sala de Eco. Si todo va bien, aún te sobrarán un par de minutos para llegar a la nave y despegar.

PUESTO VESPERAL

En el mapa del Sector Alímbico tendrás dos nuevos destinos posibles. Nuestro consejo es continuar con el Puesto Vesperal. Una vez allí, escanea la consola junto a la nave y baja por la rampa izquierda hasta la puerta (Profecía Alímbica sobre ella). A través de ella llegas al Laboratorio de Bioarmamento. Elimina los Petrasyls y escanea la habitación para obtener cinco objetos de datos. Sigue hacia el Centro de Armamento. Ve por el corredor de la izquierda (objeto escaneable en el suelo), destruye la Torreta v1.4 en el techo y encontrarás una puerta a tu derecha y un conducto a tu izquierda. Ve por el conducto como Morfosfera hasta el Ordenador Cerebrum. Ésta es una de las varias zonas que encontrarás en el juego que "emula", por así decir, un juego de plataformas 2D. Ve hacia la izquierda y usa una bomba para subir a la plataforma móvil. Luego ve a la derecha y colócate bajo la Expansión de misiles. Usa una triple bomba para alcanzarla (pon una bomba, y justo antes de que explote deja otra, y otra más en el aire. Al caer, la segunda bomba te impulsará de nuevo y la tercera te hará saltar más alto). Dirígete de nuevo la izquierda, por encima de la plataforma hasta los "impulsores de salto" del extremo izquierdo. Úsalos sin miedo y alcanzarás un conducto superior. Ve por él hasta que puedas pasar a forma humanoide otra vez. En la sala en cuestión, escanea la especie de cerebro en el tanque y cuatro "claves espectrales" en las esquinas. Aparecerá el Destruktor, tu primer arma secundaria. Úsala para desbloquear la puerta y vuelve por donde viniste. Mata el Quadtroid sobre el que caerás (más adelante podrás escanearlo) y vuelve a donde estaba la expansión de misiles. Verás un pequeño túnel flanqueado por pilares azules. Sube a esa plataforma con una bomba y ve por él. Llegarás a la Cámara de Compresión y al Portal Fortaleza (desactivado, y es ahora cuando puedes escanearlo). Hay varios objetos en esta sala y el otro ala al que pasarás en un momento: Historia 05, 06 y 07, y Guerra Alímbica 10. Usa el Destruktor para destruir el campo de fuerza al otro ala de la sala. En ésta, destruye la torreta, los generadores y lo que éstos escupan (cuidado, porque a estas alturas de juego, la munición de las armas secundarias es muy limitada). Junto a la abertura por la que has entrado verás un interruptor. Úsalo. Frente a éste, al otro lado de la habitación, hay otro en una cornisa. Usa la caja para alcanzarlo, o escanéalo saltando con el visor puesto (se desbloqueará una Expansión de MU en el piso inferior). Vuelve donde estaba el Quadtroid y ve por el conducto de la izquierda al piso inferior de la Cámara de Compresión.

Aparecerán dos generadores de Psicobots 4.0 (sus disparos congelan). Destrúyelos. Todos los campos de fuerza aquí deberían estar desactivados si has seguido los pasos anteriores. Coge la Expansión de MU. Después, ve por una de las aberturas de la derecha, mata al Ithrak Menor y coge la llave. Antes de irte, escanea la zona (Mazmorra 08) y busca el conducto escondido tras un muro. Ve por él y un impulsor de salto te llevará a la parte superior de la Cámara. Escanea Historia 08 en



el centro de la habitación y coge el Artefacto Alímbico. Aparecerá un Guardián. Éste es un poco más duro, y dispara igual que Kanden. Al matarlo, se desactivan los campos de fuerza restantes.

Vuelve al Centro de Armamento. Ve por la puerta frente al conducto, y destruye los Psicobots y los generadores que aparecen. El campo de fuerza del foso se desactiva. Baja, mata a los Ithrak Menores y coge la llave. Vuelve a subir y coge el Artefacto Alímbico. No te vayas sin escanear la habitación (3 objetos de crónicas). Rompe el campo de fuerza verde con el Destruktor y, en la siguiente sala, escanea y destruye al Pilar (tendrás que esperar a que salte sobre ti: acércate a su perímetro y cuando empiece a moverse, apunta hacia arriba. Cuando salte, muévete hacia atrás y dispara a su base naranja. Repite). Escanea la Profecía Alímbica sobre

SPERGUI

la puerta. Sube en la plataforma y una vez arriba, activa el portal al hangar. Ve, salva, y vuelve. Baja por el corredor de la izquierda y encontrarás a Sylux. Usa misiles si tienes puntería y apunta a su cabeza. Cuando se convierte en Mandíbula es muy difícil acertarle. No es mala idea pasar a Morfosfera e intentar acertarle con bombas. Si no, esquívale y espera que vuelva a su forma humanoide para dispararle a la cabeza. Tras varios aciertos, se refugiará en la sala central, y su nave, la Delano 7, acudirá en su ayuda (¡escanéala!). Dispárale varios misiles para neutralizarla y luego (o directamente) comienza a disparar como un loco a Sylux. A su cabeza, ya sabes. Cuando caiga, aparecerá una llave de escudo. Ve a por ella y después al túnel que acaba de abrirse para coger el tercer Artefacto Alímbico. En el túnel a tu izquierda a la vuelta al portal, podrás escanear los Tanques de Gestación.



Usa el portal, salva, y vuelve al Ordenador Cerebrum y de ahí al Portal Fortaleza.
Te enfrentarás a Creafide v2. Es incluso más fácil que la primera versión, y la táctica a seguir es la misma: girar en torno a él en círculos disparando a los ojos azules para que salga el "cerebro" en la cúspide y atacarle con todo. Cretafide 2 no dispara lasers. En su lugar lanza bolas de plasma verde, muy fáciles de esquivar o destruir. En esta ocasión, además, los ojos azules se convierten en rojos aleatoriamente y son invulnerables mientras están de ese color. Al matarlo conseguirás el tercer Octolito, y tendrás 3 minutos y medio para volver a la nave. Tiempo de sobra: no encontrarás apenas resistencia en la vuelta.

ARCTERRA

Baja por la cornisa que rodea la zona de aterrizaje hasta el nivel inferior. Si te caes, la caída no es mortal, aunque hay varios objetos de crónicas que debes escanear en la bajada. Encontrarás también algunos enemigos menores, entre ellos unos Shriekbats, que deberías escanear. Una vez en el fondo, atraviesa la puerta hasta Sic Transit. Una vez ahí, escanea el Emblema Alímbico frente a la puerta. Escucharás disparos que vienen de una amplia zona descubierta. Noxus y Trace están disparándose mutuamente. Una vez Noxus te vea, te atacará a ti. Muévete mucho, salta para evitar sus ataques y dispara con todo. Cuando se convierta en Guadaña, busca zonas altas para esquivarle. Si mantienes la lucha en la zona abierta, Trace os disparará a ambos. Una vez derrotado, Trace desaparece, el corredor se desbloquea y varios generadores aparecen en la sala.
Mata los Voldrums y Psicobots junto a sus generadores. Ahora tienes que usar seis interruptores repartidos por la sala. El primero se encuentra al final del corredor que se abre a la izquierda de la entrada a Sic Transit. Tras éste, usa el ascensor que hay tras un muro en dicho corredor para llegar al puente superior. Aquí tienes tres interruptores (además del objeto "Puente Dañado"). Cruzando el puente y girando dos veces a la izquierda, llegarás a un boquete en la pared con otro de los interruptores.
Finalmente, en la puerta bloqueada que hay donde encontraste a Noxus, está el último. Al usarlos, aparece una llave en el pasillo superior (cruzar el puente y girar a la derecha), que abre una puerta frente al ascensor. Dentro encon-



trarás un Artefacto Alímbico, además de un conducto por el que pasar como Morfosfera hasta un Tanque de Energía. Ahora se ha desbloqueado la puerta junto al primer interruptor que desactivaste, por la que llegarás a la Colmena Glacial.
Sigue recto y déjate caer por la abertura en el suelo. Verás varios dispositivos (puerta blindada, impulsor de salto) que al escanear detecta sin energía. Usa el interruptor que hay justamente junto al punto por el que has caído. Desactivará los escudos protectores de las diferentes celdas de la sala. Usa, a su vez, los interruptores dentro de cada celda. Ten listos los misiles porque aparecen muchas Avispas, que salen de nidos en la pared. Destruye los nidos (2 misiles cada uno) y a las avispas.
Una consola se activa. Usa el impulsor de salto para volver arriba. Toma el otro pasillo, hasta que llegues a la consola (escanea justo antes de llegar el objeto Orgullo Alímbico 01) y úsala para abrir la puerta blindada. Entra y enfréntate a la avispa azul. Lanza rayos congelantes. Destruye su nido primero. Escanea la formación de cristales y sigue por el pasillo de la derecha. Llegarás a una zona de rampas y pasarelas.
Mata al Zoomer, cruza por la pasarela donde está y activa el control a la izquierda. Se habilitan una serie de plataformas, y tienes un minuto para superarlas. Como Morfosfera, pasa entre las vigas junto al interruptor, ve a la izquierda y detente justo antes de la rampa. Espera que baje el ascensor, usa una bomba y súbete a él. Una vez arriba, ve a la derecha, usando una bomba para superar el escalón. Sigue por la cornisa hasta la plataforma móvil. Párate encima y deja que te lleve a las plataformas centrales. Crúzalas hasta la cornisa de enfrente, rápido pero con cuidado. Sigue la cornisa y cae en la plataforma donde está el Judicator. Ya puedes abrir los portales morados como el que hay en esta sala. Ábrelo y sigue el pasillo, sobre la pasarela de hielo (cuidado, resbala). Escanéala, junto a los cristales en el techo. A tu derecha verás un campo morado que puedes romper. De frente, el Portal Fortaleza.





METROID PRIME HUNTERS

Rompe el campo morado y salta a la abertura. Coge la Expansión MU a la derecha y destruye la torreta a tu izquierda. Aparecerá una llave escudo. Cógela, escanea el techo de la habitación y baja a recoger el Artefacto Alímbico. Sigue por el pasillo hasta el portal a la cubierta y actívalo. No lo uses todavía: ve a la derecha por el pasillo lleno de plantas y verás una abertura a nivel de suelo. Ve por ella y coge la Expansión de Misiles. Salta de ahí a la sala de la puerta blindada, rompe el campo morado y coge otra Expansión MU. Tendrás que subir de nuevo a la consola para abrir la puerta blindada. Vuelve al Portal Fortaleza - desactivado todavía - y escanea los objetos Historia 09 al 11. Salta al portal a la cubierta y ve a la nave a salvar. Vuelve a la Colmena y de ahí a Sic Transit. Salta al pasillo de la izquierda y ve por él hasta una puerta que puedes desbloquear usando el Judicator. Llegarás al Laberinto Helado. Toma el camino de la derecha y continúa por él. Pasarás junto a una puerta bloqueada (de momento). Sigue. En la bifurcación, ve hacia arriba. Sortea los lasers que bloquean el paso y gira a la derecha. Verás una brecha en el hielo con una llave encima. Haz Doble salto para cogerla. La puerta anterior se desbloquea. Antes de cruzarla, vuelve a la bifurcación en que subiste, sigue hacia abajo y sigue el camino. En el siguiente cruce, ve a la izquierda (justo donde hay una abertura que de momento no nos interesa). Después arriba, y después a la derecha rodeando el pilar. Si sigues subiendo hacia la derecha, y sorteas unas barreras de energía, conseguirás un Tanque de Energía. Vuelve a la puerta desbloqueada, entra y coge el tercer Artefacto Alímbico. Vuelve a Sic Transit, de ahí a la Colmena, usa el portal a la cubierta, salva, vuelve y usa el Portal Fortaleza. Como siempre, tu objetivo está tras la segunda puerta, y se trata de Slench 2. De nuevo hay que disparar a los tres tentáculos para que el "ojo" se desprenda y te ataque. Los tentáculos en esta ocasión son sólo vulnerables al Judicator (tres disparos cada uno). Al ojo hay que acertarle en el centro, también con el Judicator. En su forma B, Slench lanza proyectiles de fuego que prenden y te hacen daño durante varios segundos (bastante devastadores). Muévete en círculos sin parar apuntando al centro. El "trucazo" consiste en quedarte junto a la



puerta mientras Slench está pegado a la pared. Parte de sus ataques se desvanecerán antes de alcanzarte, y así puedes controlar las bolas de plasma a las que puedes disparar para que dejen energía y munición. De esta manera podrás controlar el ritmo de la lucha, recargándote antes de ir a por los tentáculos (pruébalo con calma). Una vez acabes con él, coge el Octolito y comienza la vuelta. Tienes siete minutos para volver a la nave. Cuando llegues a Sic Transit (consejo: toma el pasillo de plantas si vas tocado de energía), te verás obligado a salir a la zona abierta. Trace te está esperando. Trace es complicado, porque su forma alternativa, Triskelion, es muy agresiva y difícil de esquivar, y en su forma humanoide puede "desvanecerse". Intenta mantenerle siempre en tu campo de visión (si le pierdes te tenderá una emboscada), dispara con todo mientras está en forma humanoide. Si se transforma, intenta mantener la distancia y encontrar una zona alta para esquivarle. Aprovecha las plantas de la zona para recuperar energía si te hace falta. Cuando muere, se desbloquean las puertas. Corre a la cubierta. Cuando empieces a trepar hacia la nave, aparecerán tres Guardianes en la puerta inferior. Mátales antes de continuar. Corre hacia la nave, entra y despega. Siete minutos parecían muchos...

ARCHIVOS EMPÍREOS II

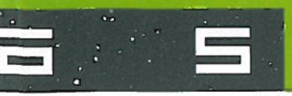
Con las dos nuevas armas, tenemos varias opciones por delante. Recomendamos volver a los Archivos Empíreos y seguir el orden que llevamos desde el principio para hacer las segundas partes de cada localización. Por otro lado, a partir de aquí existen posibilidades aleatorias de que un Cazador te ataque en cualquiera de las grandes zonas de cada planeta. En el mapa de coordenadas verás qué cazador hay en cada planeta. Si alguno de ellos te vence, te quitará un Octolito. Tendrás, por tanto, que buscarle en el planeta en el que esté y recuperarlo. Mantente alerta. Al llegar a los Archivos, cuélate debajo de la plataforma de la nave, rompe el campo verde y encontrarás, abajo, una Expansión de MU. Sube usando el impulsor. Usa el portal directamente al Núcleo de Sinergia. De ahí pasa al Santuario de Datos 03. En el corredor ve a la derecha, entra por la puerta y mata lo que haya en la sala. Sal por la otra puerta. Ve por el corredor hasta la siguiente puerta y dirígete a la Sala del Ventilador Beta. Salta abajo y pasa al Santuario de Datos 02. En el corredor encontrarás unas puertas. Entra por la de la derecha, mata a los dos Guardianes que encontrarás dentro, y en el centro de la sala coge la Expansión de MU. Ahora salta a la plataforma con las dos columnas, de ahí a la cornisa, y coge el Voltric. Escanea el Hub Médico y el Hub Literario y vuelve al Ventilador Beta. De ahí, sigue hasta el Núcleo de Sinergia. Sube hasta la cuarta plataforma y dispara al campo de fuerza amarillo. Salta al nuevo pasillo y cuando llegues al ascensor, úsalo. Salta de la plataforma y usa el impulsor de salto para llegar al otro lado de la habitación. Desbloquea la puerta con tu nueva arma, escanea la Profecía Alímbica 05, y usa el portal que hay dentro. Te encontrarás en la Esclusa de Transbordo.

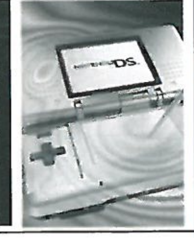
S u p e r g u i

Salta del puente naranja al piso inferior, mata a los Voldrums y su generador. Junto al generador coge la Expansión de MU. Usa el impulsor de salto para volver junto al portal y escanear el disco grande de detrás, el muelle de carga L2. Sube a la plataforma superior y haz lo mismo con el L3, y abajo con el L1. Vuelve al puente naranja y atraviesa la puerta que tienes a tu izquierda. Al cruzar, en la pasarela aparece un generador de Psicobot 1.0 a los lados. Abajo, dos generadores de Voldrums y dos Guardianes. Mátalos todos. Intenta no ir todavía al fondo de la sala, ya que hay otro tipo de Psicobot allí (los 2.0). Acércate con cuidado usando las esquinas como cobertura y elimínalos con cuidado, a ellos y sus generadores (3 en total). Se abrirá la trinchera en la que hay varios interruptores. Dispárales y aparecen otros tres en la parte frontal de la sala. Haz lo mismo con éstos y la estructura central se abre. Entra y usa la consola para activar un portal. Al volver, escanea la pasarela rota y ve al portal que se ha abierto en el tercer piso. Tan pronto aparezcas en el Muelle de Carga, un Guardián te atacará. Al matarlo aparece una llave en la rampa central que desbloquea un Artefacto Alímbico. Toma la plataforma y ve a cogerlo. Cuidado: si caes, morirás. Junto al artefacto, escanea el objeto Orden Alímbica 04. Vuelve al muelle, busca los objetos Orden Alímbica 02 y 03 en los extremos, y sube a la pasarela superior. A su extremo (donde tienes otro objeto que escanear) acuden cuatro plataformas móviles. De izquierda a derecha las nombraremos 1, 2, 3 y 4. Toma primero la 2, y recoge la Expansión e MU y escanea Orden Alímbica 01. Vuelve. Toma la 4 y usa el portal a la Sala de Incubación 02. Mata al Pilar (disparando a la base) y todo lo que aparece a continuación: Psicobots, Voldrums y sus generadores, además de tres Guardianes. Junto al campo de fuerza azul hay dos portales. Usa el más cercano al campo para llegar a la Sala de Incubación 1. Apareces en una cornisa. Debajo hay dos Guardianes y enfrente un gran tanque verde (escanéalo). Si andas mal de vida, usa la cornisa para defenderte. Cuando los mates, se abrirá un campo de fuerza a tu izquierda y aparecerá una llave de escudo. Si has bajado, vuelve al Muelle a través del portal frente al ordenador, y haz el mismo camino para volver. Coge la llave y el Artefacto Alímbico y



vuelve a la Sala de Incubación 2 a través del portal que hay en mitad de la pasarela. Estás ahora en la pasarela de esta sala: entra en la habitación y déjate caer por el agujero en el suelo para coger el Neutrinarm. Rompe el campo de fuerza azul, y usa el portal más alejado. En la Sala de Incubación 3 coge la Expansión de Misiles y mata a los Guardianes de debajo (escanea también el tanque central), rompe el campo azul y usa el portal de dentro de la habitación. Perspectiva Tetra es un corredor dañado, con múltiples aberturas al espacio exterior. Supéralo saltando los agujeros. Varios Psicobots saldrán a tu paso. Esquiva con cuidado los proyectiles disruptores. No te preocupes por matarlos, y sí por superar la sala cuanto antes (y de escanear el Generador de Escudo al principio y el Estabilizador de Gravedad a mitad de corredor). Apura los saltos. Con suerte solo caerás un par de veces (muriendo, claro). La siguiente sala se llama Registro de Aterrizajes y está compuesta por tres "torres". Antes de llegar a ellas tienes que atravesar un pasillo con tres Quadtroids. Si se te pegan, pasa a Morfosfera y suelta varias bombas. Disparándoles desde lejos no presentan complicación. Cuando acabes con ellos, se desbloquea la puerta del fondo. Pasa por ella. En la siguiente sala mata los Psicobots que salen (sin generadores), y ve por la cornisa hasta el portal. Actívalo con el interruptor. Te lleva al hangar: salva y vuelve. Mata los Psicobots - de nuevo -, usa las plataformas para subir a lo mas alto de la sala. Salta al túnel. En la siguiente sala mira hacia abajo. Esa plataforma estática es a la que tienes que llegar. Usa la que tienes a tu izquierda o salta directamente. Una vez en ella, mira a un lado y verás al fondo un escudo de artefacto. Ve hacia él. Usa el visor y busca en la habitación varios objetos que escanear acerca de la historia de Gorea. Al escanear los cuatro, aparecerá la llave de escudo. Coge el Artefacto e intenta salir. Un Ithrak Mayor te cerrará el paso. Tienes que dispararle en la cola. Si no te acercas mucho cuando caiga, permanecerá unos momentos gruñendo y girando sobre sí mismo. Aprovecha para apuntar a su cola. Vuelve a la torre. En la parte inferior verás un túnel, ve hasta él usando la cornisa inferior. Sigue el túnel hasta la siguiente torre. A tu derecha, a un salto largo de distancia, verás un Tanque de Energía. Usa las plataformas para subir y ve al túnel que verás desde la ultima plataforma. Cruza la puerta y usa el Portal Fortaleza. Slench 3 es tu siguiente enemigo. Es igual que Slench 2, pero vulnerable al Destruktor. Igualmente, si te quedas en la puerta, sólo llegan las bolas que puedes destruir para obtener energía y munición, no los proyectiles disruptores. Usa este pequeño truco para regenerarte. Luego, acércate, mata los tentáculos y dispara al ojo. Cuando éste empieza a agitarse, pasa a Morfosfera y muévete rápidamente a un lado, ya que cargará contra ti. Recuerda apuntar al centro y regenerarte en la puerta, y repite con calma hasta matarlo. Coge el Octolito y emprende el camino de vuelta. Tienes ocho minutos y medio para llegar a la nave. Llega hasta el portal pasado Perspectiva Tetra (que





METROID PRIME HUNTERS

resulta más fácil en sentido inverso. Para uno de los saltos tendrás que tomar un camino alternativo por la zona exterior derecha). Desde la Sala de Incubación 3 toma el portal frente a la consola hasta el Muelle, de ahí a la Esclusa de Transbordo y de ahí al Núcleo de Sinergia. Si todo va bien, sólo gastarás dos o tres minutos. Ve al Santuario de Datos 3 y de ahí al Ventilador Beta. Cae hasta el Santuario de Datos 02 (Guardianes, seguramente) y sal por la puerta a la derecha de la plataforma flotante, y hasta el Ventilador Alfa. En el Santuario de Datos 01 te atacará un Ithrak Menor. Mátalo y ve a la izquierda y entra por la puerta plateada. Sal por la puerta de enfrente, otra vez a la izquierda y hacia la Sala de Meditación. Con suerte, a partir de aquí, no encontrarás más enemigos. Con suerte. Llega hasta la nave, y despega.



ALINOS II

Nuestra recomendación es continuar con la segunda visita a Alinos, siempre que tengas el Judicator. Si por casualidad aún no has hecho Arcterra, éste es el momento. Una vez en Alinos, toma el portal para ir al Pasaje de los Sabios. Sal a las Tierras Altas. Tal vez no encuentres enemigos, pero bien podría haber algún Guardián o incluso algún Cazador esperando. Cuando termines con ellos, salta por el foso en el centro de las Tierras Altas.

Desbloquea todos los campos de fuerza y busca por los corredores (cuidado con atravesar puertas que te puedes llevar sorpresas en forma de Cazador) hasta dar con una abertura a nivel de suelo.

Desbloquéala con el Judicator y entra como Morfosfera. Y no te asustes. Caerás por el Foso de Magma. Al principio inquieta, porque pierdes vida constantemente, pero hay unidades de energía cada dos por tres en la caída. Cuando llegues al fondo ve hacia la derecha, hasta donde el túnel sigue hacia arriba. Usa bombas para impulsarte. En la primera cornisa, tras usar la bomba empezarás a caer.

Pégate a la pared izquierda hasta que quedes inmóvil, usa otra bomba y pégate a la derecha. Con otra llegarás a la siguiente repisa. Usa otra bomba y coge la Expansión de MU. Una más y saldrás del Foso de Magma

Al llegar otra vez a las Tierras Altas, es posible que haya otro Cazador (y con éste iban tres en mi primera vez en Alinos II). Mátale y sal a la zona abierta. Ve al campo morado junto al hueco del Artefacto Alimbico (vacío ahora) y desbloquéalo. Entra.

Sigue por la rampa, no entres por la puerta (no todavía) pero escanea justo frente a ella y continúa hasta lo más alto, eliminando la torreta y escaneando la esquina. Usa el interruptor junto al borde de la terraza para activar una plataforma flotante. Úsala para ir al otro lado, desbloquea la puerta con el Judicator y ve por ella (cuidado con el foso justo frente a la puerta).

En los Jardines Alímbicos supera el pequeño salto rocoso hasta llegar a la zona abierta (con alguna avispa y zoomers por el camino). Cuando llegues arriba, verás volar sobre ti al Delano 7.

Hay varios objetos escaneables (Gorea 01 y 02, Guerra Alímbica 01 y Jardín Alímbico), luego ve hasta la puerta y sigue hasta la Planicie Térmica. Sigue por el túnel como Morfosfera hasta el final. Llegarás a una gran sala con un enorme "lago" de lava. Varias plataformas se mueven sobre él. Usa la más cercana, justo frente a ti. Al final de su recorrido, queda cerca de otra que se mueve transversalmente. Úsala también. Ésta hace a su vez contacto con otras dos, una a la izquierda y otra a la derecha. Da igual hacia donde vayas, acabas en el mismo sitio. Usa una, salta a la cornisa que te quede más cerca y ve por el túnel que habrá en ella. Saldrás al centro de la Planicie. Aquí hay generadores que escupen Psicobots 3.0. Mátalos (claro). Sigue el camino de piedra y usa el túnel al final de la sala. En la Elevación de Alinos espera por lo menos tres Guardianes. Usa el Judicator con ellos. Ve por la puerta que se desbloquea al matarlos hasta la Sala del Consejo. Rompe las cajas para reponerte un poco y atraviesa la barrera de visión. Saca el Judicator y dale duro al Micelio Volcánico que saldrá del estanque de lava central. Tendrás que esperar a que descubra su boca y dispararle ahí justo antes o después de que te lance magma.

Protégete tras una pared que veras a la izquierda y será todo más fácil. Y dispara el Judicator "cargado". Cuando muera, aparecerá el Magmaul sobre



la pared que has usado de cobertura. Cógelo y desbloquea el campo de fuerza naranja que había aparecido en la puerta por la que entraste. Vuelve a Elevación de Alinos. Al entrar (o más bien, salir) sigue recto hasta una especie de pilar en el centro de la sala.

Rodéalo y activa, disparando, el interruptor.

Hay dos más: uno en la rampa que habrás visto frente a ti al venir de la Sala del Consejo (y junto a él un objeto escaneable), y el otro... un poco más lejos.

Sube por la otra rampa y destruye la torreta que verás a tu izquierda y los dos generadores de Voldrums de Magma que habrá frente a ti.

Sube el risco y rompe el campo de fuerza naranja con tu Magmaul. Ve a la derecha por el risco, mata los Psicobots 3.0 y dale al tercer interruptor (lo veras a la izquierda, donde los Bots).

Antes de salir, ve hacia la izquierda desde donde entraste y coge la Expansión de Misiles.

s p e r g u i

Vuelve. Se habrán activado varios impulsores de salto, el último justo frente a la puerta en la que estás. Úsalo. En la meseta central, a la derecha hay un ordenador. Escanéalo para desbloquear una puerta. Salta al impulsor de debajo (un salto larguito) que te impulsara al tercero, y éste, a su vez, hasta la puerta. Una vez en la Zona de Impacto, escanea desde el borde una serie de estructuras dañadas. Te servirán de plataforma para llegar a la llave de escudo que tienes a la izquierda. Coge la llave y ve a la sala contigua a por el Artefacto Alímbico (sin olvidar el Orgullo Alímbico, bajo las plataformas) y sal por la puerta. En la siguiente sala, pasa por una de las ranuras como Morfosfera. Estás de nuevo en Elevación de Alinos. Dirígete a la Sala del Consejo. Escanea la lava, donde salió el micelio para el objeto Sala del Consejo. Luego ve a la izquierda y sube la rampa hasta el campo de fuerza naranja. Rómpelo y sigue el pasillo hasta un Tanque de Energía. Ya de vuelta, rompe el último campo naranja y entra. Elimina al Guardián con el Judicator y sigue por el pasillo hasta la consola, escaneando por el camino Guerra Alímbica 03 y Gorea 05, y Guerra Alímbica 07 y el Petrogrlifo junto a la consola. Úsala para desactivar el campo de fuerza que protege el impulsor de salto. Con él llegarás a la parte superior de la Sala del Consejo.
Mata a los Shriekbats, escanea Orgullo Alímbico 04 y sigue el pasillo hasta la sala circular. Al entrar quedarás atrapado y dos generadores empezarán a escupir Voldrums de magma y hielo. Mátalos (usa el Judicator para los de magma, el Magmaul para los de hielo, y un disparo cargado del Judicator para los generadores). Ve por la puerta a la izquierda de donde viniste y activa el portal, pero no lo uses aún. Ve a la izquierda, a la habitación circular y mata todos los Petrasyls que hay. Usa la consola y aparecerá una llave, a la vez que se desactiva el campo de fuerza del suelo. Coge la llave y se desactiva el campo de fuerza superior, revelando un Artefacto Alímbico. Salta abajo, dispara al interruptor y usa el impulsor de salto para coger el artefacto. Vuelve arriba, usa el portal, salva y vuelve. Ve por la puerta que queda en la sala circular para llegar al Núcleo del Procesador.



Salta a la plataforma central. De ahí, a la que está justo enfrente y un poco a la izquierda encontrarás una Expansión de MU. Baja y escanea los enormes cilindros de la sala (procesadores de lava) y verás el Portal Fortaleza desactivado (y junto a él otro objeto escaneable). Vuelve arriba (en uno de los procesadores hay un impulsor) y ve al procesador de la derecha de la entrada. Salta dentro. Usa la plataforma, y abajo del todo verás un túnel: Morfosfera y adentro.
La Gruta de Pistones es otra de esas "salas 2D". Tienes que ir por una pasarela sin que unos enormes pistones te arrojen a la lava. Sin misterios, al principio. Cuando llegue el cambio de ángulo de cámara, esos pistones te aplastan y son mortales. Sigue con cuidado hasta otro túnel. Tras él hay más pistones, esta vez en vertical, y todos mortales. Sube al primero sin miedo. Calcula el momento y cruza bajo los tres que golpean desde arriba. Sube rápido al siguiente (es uno doble, golpea de arriba y abajo) y cruza hacia la derecha sin dilación. Última parte: usa una bomba justo cuando el primer pistón empieza a subir, corre hacia la derecha y deberías llegar a tiempo de usar otra bomba para encaramarte al siguiente pistón antes de que el que tienes encima te aplaste. Los demás no presentan complicación. Llegarás a un recodo con el Artefacto Alimbico y la llave de escudo arriba, al final de unos escalones. Coge el artefacto, sube las escaleras y usa el túnel para volver a la Sala del Consejo. Ve a salvar otra vez. Vuelve al Núcleo del Procesador y usa el Portal Fortaleza.
El enemigo en cuestión es Cretafide v3. Es una mezcla de la versiones 1 y 2: lanza bolas de energía y rayos por los ojos de la columna. La mejor estrategia es ir destruyendo bolas conforme vienen hacia ti mientras liquidas los ojos superiores. Cuando sólo queden los inferiores, ya sólo podrá disparar rayos fáciles de esquivar. Los ojos se ponen azules para que puedas acertarles. Entonces es cuando tienes que darle con todo al cerebro en la cúspide. Al final obtendrás el Octolito de turno y dispondrás de cinco minutos para volver a la nave.
El Guardián que aparece en el Núcleo del Procesador puedes obviarlo. Usa el impulsor de salto y ve directo a la Sala del Consejo. Lo mismo aquí: olvídate de los enemigos y ve directo a Elevación de Alinos. De ahí, a la Planicie Térmica: usa el impulsor de salto, pasa a Morfosfera y ve por el túnel hasta los Jardines Alímbicos. De nuevo, olvídate de los enemigos menores, sigue directo hasta las Tierras Altas. Si aquí hay un Guardián, sí que tendrás que matarlo para seguir. Tras ello, salta al foso y ve por los corredores hasta la Sala de Eco. Igualmente, si te topas con un Guardián, deberás matarlo porque la puerta estará bloqueada. Llega a la nave y despega. Si en lugar de Guardianes aparecen Cazadores, mala suerte, pero tendrás que acabar con ellos.

ARCTERRA II

No es posible completar la segunda parte de Vesper sin pasar antes por Arcterra. Así pues, sal de la nave y ve a Sic Transit. Dirígete a la puerta que queda justo frente a la de entrada (Voldrums en el camino). Desbloquéala con el Magmaul y entra en Falla Magna. Destruye los Quadtroids para desbloquear un campo de fuerza que lleva a la segunda parte de la sala. Ve hacia allí.





METROID PRIME HUNTERS

Aparecerá otro campo de fuerza a tu espalda, que te deja encerrado, y surgirá un Micelio de Hielo vulnerable al Magmaul. Muévete hacia los lados esquivando sus ataques y dispara a su boca. Al morir aparecerá el Imperialist. Úsalo para abrir la puerta roja. Antes de salir por ella, busca en la sala los objetos Esfera Carcelaria 01, Guerra Alímbica 09 y Profecía Alímbica 08. Por la puerta llegas al Laberinto Helado. Sube hasta la zona superior (no tiene pérdida, llegarás a una abertura en la que la cámara se mantiene alejada) y entra. La entrada es rara, usa un boost para colarte por ella. En el Sanctorus ve hacia la izquierda por el corredor y coge la Expansión de MU y el objeto Guerra Alímbica 01. Vuelve a la puerta y ve por el corredor de la derecha y por el túnel que se abre aquí también a la derecha. Escanea el techo (Gorea 03), baja (Guerra Alímbica 12) y entra en la sala central. Mata el Ithrak que cuelga del techo (usa el Imperialist y su zoom). Verás un escudo protegiendo un Artefacto Alímbico. El ordenador a tu izquierda te dará la pista: busca claves espectrales para desbloquearlo. La primera está tras la columna justo frente al ordenador (sólo podrás verlas con el visor, recuerda), la segunda, tras el pilar más cercano al ordenador (a su izquierda), y la tercera en la cornisa sobre dicho pilar. En la cornisa más alejada, sobre el estanque helado aparece un interruptor de disparo. Dale con el Imperialist y junto a él aparecerá la llave de escudo. Sube (escanea los pilares rotos para registrar Gorea 01 y Guerra Alímbica 06), cógela y vuelve a por el artefacto. Aparecerán dos Guardianes vulnerables al Judicator. Tras acabar con ellos, vuelve atravesando el Laberinto Helado hasta la Falla Magna.

Desde la puerta, dispara al interruptor rojo que verás a tu derecha con el Imperialist. Se activa una plataforma que has de usar para llegar a la parte superior y poder usar el impulsor de salto. Ve por el túnel frente al impulsor hasta el final y date la vuelta. Usa el zoom del Imperialist y verás otros dos interruptores (muévete un poco a derecha e izquierda si no los ves en la lejanía). Dispárales para romper el campo de fuerza. Ve hacia el área nueva por la cornisa izquierda. Activa el portal y ve a salvar. Vuelve. Usa el impulsor de salto a tu izquierda y cruza la puerta. En el Foso de Goteo, al avan-



zar, el suelo comenzará a moverse a lo largo del túnel. Mata los enemigos que te encuentres por el camino (si miras abajo, verás una Expansión de MU, luego la cogerás). Si caes, vuelve a subir usando el impulsor de salto y prueba otra vez. Llegarás al Subterranean: se trata de un pequeño laberinto de campos de fuerza. Tienes que llegar al centro, al disco central. Para ello, tienes que disparar a los interruptores que hay en el anillo por encima de dicho disco, con el zoom. Tendrás que ingeniártelas para poder disparar por encima de alguno de los campos de fuerza, pero descubrirás puntos muertos (prueba las esquinas y, en alguna ocasión, saltando y disparando). Ve al centro y usa el disco, que en realidad es una plataforma móvil. Una vez abajo, sigue hasta el final del pasillo y coge la Expansión de Misiles (y escanea Guerra Alímbica 04). A la vuelta, verás una abertura en la pared de tu izquierda. Ve por ella (Guerra Alímbica 11) y luego a la izquierda otra vez. Cuidado con la Torreta v2.7 al final del pasillo. Destrúyela. Aparecerá una llave que desbloquea el escudo protector de un Artefacto Alímbico. Sigue por el pasillo hasta él y cógelo (y escanea Guerra Alímbica 05). Asegúrate que lo tienes todo, y sube de nuevo. Dirígete a la salida y a los pocos segundos aparecerán seis Guardianes. Lo hacen escalonadamente, cada pocos segundos, así que mátalos rápido. Usa el Imperialist, que aunque lento, hace mucho daño (y si les das en la cabeza, mueren de forma instantánea). Una vez muertos, vuelve al Foso de Goteo. Cuando estés llegando al otro lado, verás abajo la Expansión de MU. Salta desde la puerta al foso y cógela (mientras caes, trata de apuntar bien), y usa el impulsor de salto



para volver. Si caes al fondo, para alcanzar el impulsor es probable que tengas que usar el Doble Salto.

En la Falla Magna, vuelve al primer impulsor de salto que usaste en esta sala. Déjate caer al otro lado y mata los Psicobots y sus Generadores (tres en total). No pares de moverte, unos son Psicobots 4.0, que te congelan si aciertan. Una vez destruídos, aparece una llave en la esquina más lejana de la sala. Cógela. Al volver verás una computadora bajo una cornisa. Escanéala. Con estas dos cosas, el tercer artefacto, en la primera parte de la Falla se ha desbloqueado. Sube a la estructura piramidal y dale con un par de misiles a la columna. Caerá formando un puente. Escanea el risco tras la columna caída (Mazmorra 01) y cruza. Ve por la cornisa a la derecha y salta al túnel. Baja hasta el lugar en que apareció el Micelio y ve por el túnel de la izquierda a recoger el Artefacto Alímbico. Vuelve a subir usando la plataforma y ve a salvar. Ve donde tumbaste la columna y usa el Portal Fortaleza.

Te enfrentarás a Cretafide v.4. Es parecido a la versión 3, pero esta vez se mueve y te daña si le tocas. Usa la misma táctica: gira en

círculos en torno a él eliminando los ojos azules y esquivando lasers y bolas de plasma. Estas bolas se quedan quietas, para detonar transcurridos unos segundos, lo que facilita un poco la esquiva (siempre que no estés justo delante de Cretafide cuando las escupe, todo irá bien). Mantén la calma, tómate tu tiempo para esquivarlo todo y ve disparando cuando lo veas claro y también mientras te mueves como un poseso junto a la columna (el azar es un aliado comprobado). Cuando salga el "cerebro", dispárale con misiles. Y cuando lo mates, coge el Octolito. Dispondrás de cuatro minutazos para volver. Vuele a la Falla Magna, de ahí a Sic Transit y a la nave. Con suerte no aparecerá ningún Cazador. Si lo hace, seguramente será en Sic Transit. Pero tienes tiempo. Obvia los enemigos menores.

PUESTO VESPERAL II

Ya tienes siete Octolitos y todas las armas secundarias. Queda el último empujón. Aterriza en el Puesto Vesperal y toma el portal al Centro de Armamento. Es más que probable que encuentres a un Cazador. Mátale y usa el Imperialist para abrir la puerta roja y entrar en el Búnker de Estasis. Acaba con los Voldrums y sus Generadores (dos). Ve por la puerta rota, destruye la torreta y sube por la rampa hasta el segundo piso. Hay bastantes enemigos y generadores. No es mala idea usar el Imperialist y jugar a francotirador desde las esquinas (los generadores desaparecen con un disparo). Desde el final de rampa, ve a la derecha y luego a la derecha otra vez por una puerta entre cristales. Llegarás a un foso que te devuelve al principio de la rampa. Salta a la cornisa derecha o izquierda de la abertura y de ahí al generador central y hazte con la Expansión de MU. Vuelve. En la sala circular hay varios objetos escaneables (Esfera carcelaria 03 y 04, Mazmorra 02 a 07). Ve por el pasillo con la puerta bloqueada y a la izquierda encontrarás el Portal Fortaleza desactivado (última ocasión de escanear). Frente a él, una consola: al activarla, dispondrás de veinte segundos para usar otra consola en el piso inferior. Al activar ésta, tendrás otros veinte segundos para subir al generador donde estaba la Expansión de MU y coger la llave escudo de uno de los Artefactos Alímbicos. Al cogerlo, aparecerán varios guardianes. Matándolos obtendrás otra llave y, por tanto, el segundo Artefacto Alímbico, que, además, desbloquea las puertas: sube a la de arriba y dirígete a la Ascensión. Usa el elevador. Al final hay un portal al hangar. Salva si quieres. Vuelve y ve por la puerta junto al portal a la Esclusa de Combustible.

Ve por el pasillo de la izquierda. De repente, habrá una explosión y una sobrecarga de energía: tendrás 1 minuto para activar una consola de emergencia en lo más alto antes de que el Puesto explote. Sigue por el pasillo y, al final, ve a la derecha. Usa el impulsor hasta un saliente a tu izquierda. De ahí, ve saltando de saliente en saliente en el sentido de las agujas de un reloj hasta llegar a lo más alto. Sigue por el túnel que verás, ignora los enemigos. Cuando salgas de los túneles, ve a tu izquierda y supera otros dos salientes. Desde ahí, recorre la cornisa hasta una plataforma que te lleva a la consola (pasa a visor mientras te lleva). Escanéala. Listo. Esto, además, descubre una llave de escudo. Salta a los salientes frente a la consola y mata los Psicobots. Salta al piso inferior y, desde ahí, destruye la torreta que hay en la zona blanca más abajo. Escanea la cámara a tu espalda por dos objetos de datos y salta a la zona de muros blancos. Baja la rampa hasta que veas a tu derecha una Expansión de misiles, salta y cógela. Vuelve por la rampa y usa la consola que encontrarás, la cual desbloquea la puerta adyacente. Escanea el foso central y sigue por el túnel (escaneando la tubería del techo). Al girar la esquina, para, saca el Imperialist y destruye las torretas a ambos lados del Artefacto Alímbico.

Entra en la sala y salta al foso para coger la llave escudo. Vuelve arriba, coge el artefacto y escanea Esfera Carcelaria 02. Salta otra vez al foso y sal a la zona de los Zoomers, busca un objeto (Orden Alímbica 05), ve a la izquierda, baja por el siguiente foso y dirígete a Ascensión para usar el portal y salvar la partida. Vuelve ve al Búnker de Estasis y usa el Portal Fortaleza (el Búnker está repleto de enemigos otra vez).

Prepárate para Slench v4, aunque a estas alturas te resultará incluso sencillo. Slench está ahora suspendido del techo, así que el truco de quedarte junto a la puerta ya no sirve. Pero Slench 4 dispara rayos congelantes, fáciles de esquivar si te mueves lateralmente sin parar. Por supuesto, las bolas de plasma que dejan munición y energía siguen aquí. Aprovéchalas. Tienes que darle a los tentáculos, como siempre. Este Slench es vulnerable al Magmaul, así que úsalo con profusión. Una vez pase a su forma B, usará un nuevo ataque: permanecerá rodando por la sala durante un rato. Quédate en una esquina y no te dará. Así, además, tendrás tiempo de romper las bolas de plasma que queden por la sala. Tras esto, como siempre, muévete sin parar (o te congelará) y dispara a su ojo. Cuando tiemble, rueda y quítate de en medio. Repite hasta que muera y coge el último Octolito. Tendrás tres minutos para volver, pero tranquilo, es tiempo suficiente. En el Búnker de Estasis, si no hay Cazador, corre hasta la planta de abajo y sal por la puerta. Olvídate de los enemigos, entre ellos algún Guardián. Y si hay un Cazador, ya sabes... En el Centro de Armamento sí tendrás que matar al Guardián que haya, ya que las puertas están bloqueadas. No obstante, corre primero hasta la salida,







METROID PRIME HUNTERS



la puerta que te lleva hasta el hangar (recto desde el ascensor, a la derecha y luego a la izquierda), y ahí, libre de Psicobots, mátale (con el Magmaul, por ejemplo). De ahí, directo al hangar, a la nave y despega.

ALINOS III

¿Recuerdas lo de los Octolitos robados? Pues si algún cazador te quitó uno y no lo has recuperado, ahora debes hacerlo. Busca en el mapa galáctico: los cazadores que tengan uno estarán convenientemente señalados. A por ellos. Cuando los tengas todos, aterriza en Alinos. Toma el portal al Pasaje de los Sabios superior. De ahí a las Tierras Altas y toma el corredor que comienza donde estaba el artefacto. Entra por la puerta flanqueada por cristales que dejamos pasar en la segunda visita para llegar a la Zona de Combate. Mata al Cazador y/o Guardianes. Escanea la zona para varios objetos de datos (cuatro en total) y sal por la puerta al otro lado de la habitación. En la Sala del Cañón Alímbico, recorre el túnel hasta la sala circular. En los cuatro pilares que rodean el anillo central se explica la historia del Cañón Alímbico (escanea, 01 al 04). Entra en el anillo central y, si tienes los ocho Octolitos, el cañón se disparará y aparecerá la Mazmorra de Gorea. Vuelve a la nave atravesando la Zona de Combate y las Tierras Altas (y espera Cazadores y/o Guardianes). Despega.

MAZMORRA

Habrá aparecido un quinto destino en el Mapa del Sector Alímbico. Aterriza en él. Cruza la puerta frente a la nave y toma el ascensor. Usa el portal. En la sala en la que apareces, escanea para conocer la historia de la Captura de Gorea (1 a 5), luego sal por la puerta. En la siguiente sala, ve a la derecha y por el túnel como Morfosfera. Al final vuelve a tu forma humanoide y salta a la plataforma. Usa el portal y coge el Tanque de Energía. Vuelve por el portal, baja de la plataforma y cruza por la puerta a la siguiente sala, hasta el anillo que te llevará a Gorea.

GOREA I

Después de una secuencia en la que Gorea da buena cuenta de todos los cazadores, llega tu turno. Escanea a Gorea (tiene tres escaneos distintos dependiendo de la forma que adopte) y uno de sus hombros y sal corriendo de la "isla" central hasta el perímetro exterior. Gorea permanecerá en el centro, disparándote desde lejos. Escanea los Troca del perímetro exterior (te darán munición y energía si los destruyes). Antes de hacer nada más (y esto es importante), dispara a los enormes interruptores que rodean la pared en este orden y con estas armas:
Amarillo: Voltric
Verde: Destruktor
Naranja: Magmaul
Azul: Neutrinarm
Morado: Judicator
Rojo: Imperialist
Ahora empieza la batalla: Gorea irá cambiando de color, disparándote con armas diferentes cada vez. Es invulnerable a todo menos a las armas especiales, pero sólo a una de ellas dependiendo del color que tome. Nuestro consejo es dar vueltas alrededor de la sala hasta que Gorea se vuelva rojo - justo después de que él use el Imperialist -, y entonces, con el tuyo propio, haz zoom y despacha rápidamente sus dos hombros. Los dos. Al hacer esto, Gorea cambiará de forma, colgado boca abajo de una bola amarillenta (escanéala). Mantente alejado y dispara a la bola, hasta que vuelva a su forma original. Repite el proceso hasta que muera.

GOREA II

Si nos hiciste caso con los disparos en orden a los interruptores, pasarás a Gorea II. Si no, te habrás quedado en el final "menos bueno". Gorea II es inmune a todas las armas que llevas. Baja hasta el fondo de la sala y coge el Omega. Este arma tiene un disparo muy lento, tenlo en cuenta. Gorea 2 no parará de teletransportarse por la sala, y de dispararte un láser brutal y rocas de magma, convirtiendo esto en una pelea bastante difícil. Lo más complicado es localizarle para poder apuntar con precisión con el Omega. Usa el radar, aunque tiene tendencia a buscarte la espalda. Cuando bajes, te perseguirá, pero después de unos cuantos "omegazos", subirá otra vez, sin dejar de lanzar rocas. Sube (tienes que usar tres impulsores, uno junto a donde cogiste el Omega, otro donde más o menos caes después de ése y otro donde te deja el segundo. Después del tercero, gira a la izquierda y toma la rampa para llegar a la plataforma superior). Aquí tienes que aprovechar cada disparo, ya que puedes hacer que Gorea quede casi visto para sentencia. Volverá a bajar, persíguele, y otra vez cuando vuelva a subir. Apura cada disparo y no habrá necesidad de hacer más viajes. Gorea II caerá y habrás conseguido el Final, con mayúsculas, desbloqueando, además de los vídeos y demás parafernalia, la Mazmorra como Arena para el Modo Multijugador.

ARMAS SECUNDARIAS Y AFINIDADES

DESTRUTKTOR
Cazador Afín: Weavel
Campo de fuerza: verde
Cazador vulnerable: Kanden

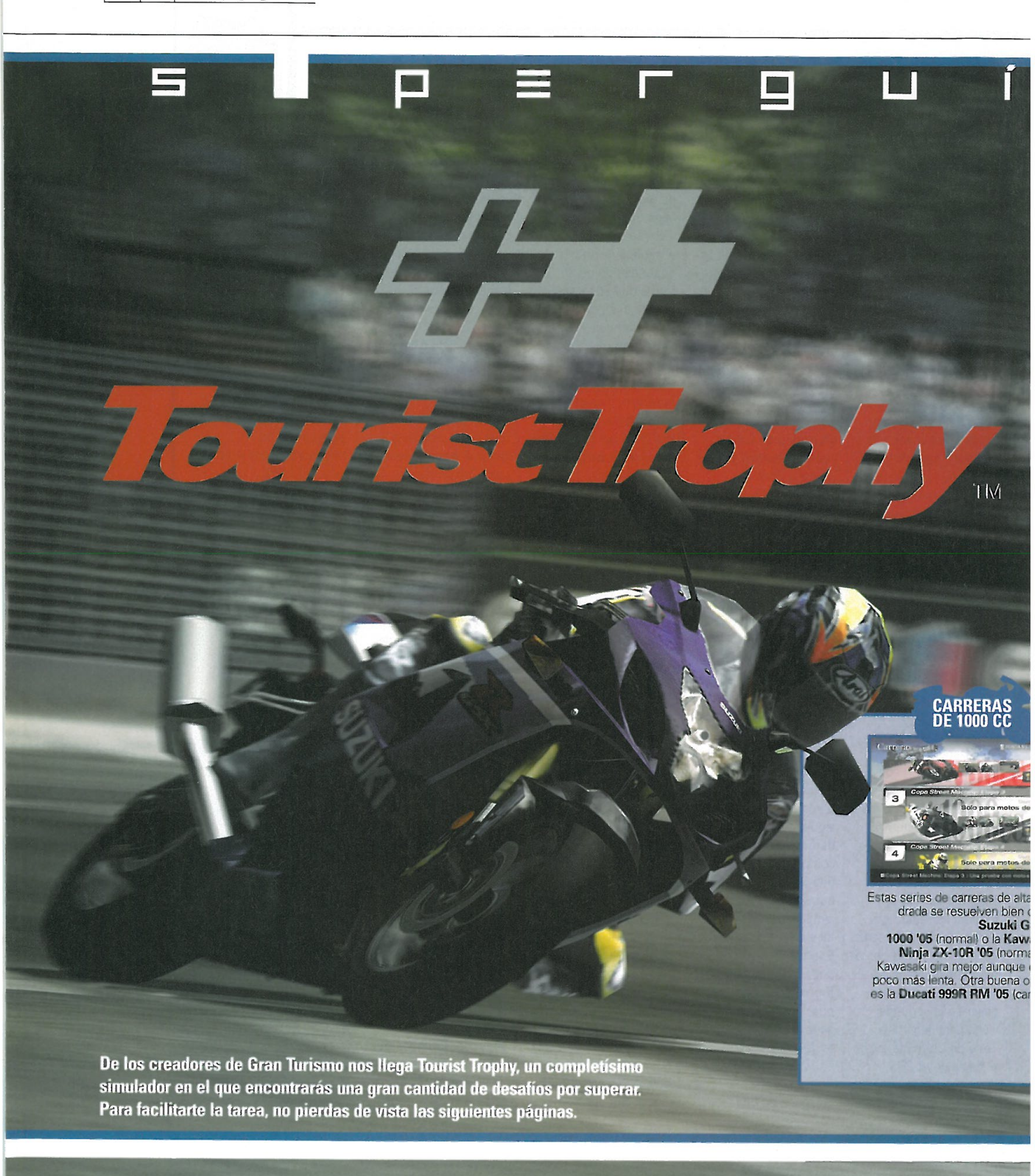
VOLTRIC
Cazador Afín: Kanden
Campo de fuerza: amarillo
Cazador vulnerable: Weavel

NEUTRINARM
Cazador Afín: Sylux
Campo de fuerza: azul
Cazador vulnerable: Trace

MAGMAUL
Cazador Afín: Spire
Campo de fuerza: naranja
Cazador vulnerable: Noxus

IMPERIALIST
Cazador Afín: Trace
Campo de fuerza: rojo
Cazador vulnerable: Sylux

JUDICATOR
Cazador Afín: Noxus
Campo de fuerza: morado
Cazador vulnerable: Spire



De los creadores de Gran Turismo nos llega Tourist Trophy, un completísimo simulador en el que encontrarás una gran cantidad de desafíos por superar. Para facilitarte la tarea, no pierdas de vista las siguientes páginas.

CARRERAS DE 1000 CC

Estas series de carreras de alta
drada se resuelven bien
Suzuki G
1000 '05 (normal) o la **Kaw**
Ninja ZX-10R '05 (norma
Kawasaki gira mejor aunque
poco más lenta. Otra buena o
es la **Ducati 999R RM '05** (ca





TOURIST TROPHY

CARRERAS DE 250 CC



Para este tipo de carreras, la moto que mejor se adapta es la **Yamaha TZ250 '03**. Esta es la mejor moto de la clase 250cc, pero es muy difícil de conseguir. Si no puedes conseguirla, puedes optar por la **Yamaha TZR250SPR RM '95** (carrera) o la **Yamaha TZR250 '85**.

STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA: YAMAHA TZR250 ´85

RECOMPENSAS:

GRAND VALLEY ESTE YAMAHA RZ250 '80
TWIN RING MOTEGI SUPER SPEEDWAY HONDA XR250 MOTARD '05
TWIN RING MOTEGI ESTE (RECORRIDO CORTO) SUZUKI DR-Z400SM '05



STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA: SUZUKI GSX-R 1000 '05

RECOMPENSAS:

DEEP FOREST ARAI SNC RX-7 RR4D(CASCO), MV AGUSTA F4-1000S '05
TRAIL MOUNTAIN HONDA CBR954 FIREBLADE '02
AUTUMN RING HONDA CB750F '79

HEAVYWEIGHT SERIES

NORMAL

MOTO RECOMENDADA: DUCATI 999R RM'05

RECOMPENSAS:

TWIN RING MOTEGI SUPER SPEEDWAY ARAI GOTH-TRACKER (WHITE, BRIGHT SILVER, PROTEIN BLACK), ARAI GOTH-TRACKER STOUT (CASCOS), HONDA CB750F '79
HIGH-SPEED RING ARAI GOTH-TRACKER B, HONDA CB1300 SUPER FOUR '05
GRAND VALLEY SPEEDWAY ARAI ASTRO-TR B, HONDA CB1300 SUPER FOUR '05

CARRERAS DE 750 CC



Para esta serie de carreras, la **Suzuki GSX-R 750 '05** (normal), y la **Kawasaki Ninja ZX-6R RM '05** te darán buenos resultados. Son las mejores motos de esta clase.

STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA: SUZUKI GSX-R 750 '05

RECOMPENSAS:

CIRCUITO DE SUZUKA ESTE HONDA XR250 MOTARD '05
CIRCUITO DE SUZUKA OESTE HONDA VT250F RM '82
CIRCUITO DE TSUKUBA YAMAHA RZ250 RM '80

SUNDAY CUP

CARRERA

MOTO RECOMENDADA: KAWASAKI NINJA ZX-6R RM '05

RECOMPENSAS:

AUTUMN RING MINI ARAI SNC RX-7 RR4E,F (CASCO), HONDA CB400FOUR '74
TWIN RING MOTEGI SUPER SPEEDWAY SHOEI X-ELEVEN UKAWA TC-5(SILVER/BLACK), SHOEI YANAGAWA TC-4 (GREEN/BLACK), TRIUMPH DAYTONA 650 05'
CIRCUITO DE SUZUKA ESTE SUZUKI SKYWAVE 650 '04

SIN LÍMITE DE CILINDRADA

En función del tipo de competición (carrera o normal), hay un par de motos que deberás conseguir para facilitarte un poco las carreras. Para las series normales, la **Suzuki GSX 1300R Hayabusa '05** (normal) es la que mejor aceleración tiene de su clase. La **Kawasaki Ninja ZX-12R '00** (normal) cuenta con un mayor número de caballos, y por lo tanto, mas velocidad punta. Además, es algo más manejable que la **GSX**. Para las series de carrera, la **BMW Motorrad K1200S Racing Modified '05** te será de gran ayuda, dada su alta velocidad punta, aceleración y manejabilidad.

STREET MACHINE CUP

NORMAL

MOTO RECOMENDADA: SUZUKI GSX-R 1000 '05

RECOMPENSAS:

HIGH SPEED RING YAMAHA RZ250 '80
CIRCUITO DE SUZUKA OESTE ARAI RX7 RR4 HARADA(CASCO), MV AGUSTA F4-1000S '05
CIRCUITO TSUKUBA MORIWAKI HONDA CBR600RR '05

CLUBMAN CUP

CARRERA

MOTO RECOMENDADA: DUCATI 999R RM'05

RECOMPENSAS:

SUZUKA CIRCUITO OESTE SHOEI X-ELEVEN KAGAYAMA (BLUE/WHITE)
TWIN RING MOTEGI - CIRCUITO CORTO ESTE TRIUMPH DAYTONA 650 '05
MID-FIELD RACEWAY SUZUKI RG250 GAMMA RM '83

supergüías

CARRERAS DE 1000 CC



Estas carreras tienen restricciones en el tipo o modelo de moto a utilizar. En algunas competiciones es posible utilizar más de un modelo diferente de moto. Aquí te detallamos qué moto se adapta mejor a cada competición.

TMAX CUP

MOTO RECOMENDADA: YAMAHA TMAX RM '05

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

ARAI RX-7 RR4 TAIRA REPLICA(RED) (CASCO)

STROKE SERIES

MOTO RECOMENDADA: HONDA NS250R RM '84

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

SHOEI X-8 SP UEDA, HONDA VFR400R RACING MODIFIED '89

80'S HEROES SERIES

MOTO RECOMENDADA: HONDA NS250R RM '84

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

SHOEI GRV A, SHOEI X-ELEVEN, TRICKSTAR ZX-10R SUZUKA8H '05, TRICKSTAR TSURUTA SUZUKA8H(EQUIPAMIENTO ESPECIAL)

125CC COMPETITION MODEL SERIES

MOTO RECOMENDADA: YAMAHA TZ125 '03

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

ARAI RX-7 RR4 SAKATA, SUZUKI RG 250 GAMMA '83

250CC COMPETITION MODEL SERIES

MOTO RECOMENDADA: YAHAMA TZ250 '03

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

ARAI RAPIDE-SR YUKI, YSP & PRESTO RACING YZF-R1 SUZUKA8H '05, YSP & PRESTO RACING NAKATOMI SUZUKA8H(EQUIPAMIENTO ESPECIAL)

SUPER SPORTS 600

MOTO RECOMENDADA: KAWASAKI NINJA ZX-6R RM'05

CAMPEONATO DE CINCO CARRERAS:

AGV TI-TECH VALENCIA, MORIWAKI MOTUL TIGER RACING CBR1000 RR SUZUKA8H '05, MORIWAKI MOTUL TIGER RACING MATSUDO SUZUKA8H(EQUIPAMIENTO ESPECIAL), ARAI RX-7 RR4 MATSUDO

MONSTER SERIES

MOTO RECOMENDADA: SUZUKI GSX 1300R HAYABUSA RM '05

CAMPEONATO DE CINCO CARRERAS:

ARAI RX-7 RR4 WANTANBE(CASCO), YOSHIMURA HAYABUSA X-1 '00

SUPER BIKE 1000

MOTO RECOMENDADA: DUCATI 999R RM '05

CAMPEONATO DE CINCO CARRERAS:

ARAI RAPIDE-SR AOYAMA(CASCO), YOSHIMURA SUZUKI JOMO/SPIXON GSX-R 1000 SUZUKA8H '05, YOSHIMURA SUZUKI JOMO/SPIXION WATANABE, SUZUKA 8H(EQUIPAMIENTO ESPECIAL), ARAI YOSHIMURA REPLICA RX7 RR4.

MASTER OF EAGLES

MOTO RECOMENDADA: BUELL FIREBOLT XB12R RM' 05

RECOMPENSAS:

INFINEON RACEWAY HONDA CBR954 FIREBLADE '02
LAGUNA SECA RACEWAY HONDA CB750F RM '81
C. RICARDO TORMO DE VALENCIA KAWASAKI ZEPHYR1100 RACING MODIFIED '05

K1200R CUP

MOTO RECOMENDADA: BMW MOTORRAD K1200R RM '05

RECOMPENSAS:

CIRCUITO DE SUZUKA ARAI GOTH-TRACKER A, SUZUKI DR-Z400SM '05
DEEP FOREST RACEWAY ARAI SNC RX-7 RR4 C(CASCO), MV AGUSTA F4-1000S '05
HIGH SPEED RING YAMAHA MT-01 RM '05

EURO STAR SERIES

MOTO RECOMENDADA: BMW MOTORRAD K1200S RACING MODIFIED '05

RECOMPENSAS:

APRICOT HILL SUZUKI GSX 1300R HAYABUSA RACING MODIFIED '05
MID-FIELD RACEWAY TRIUMPH DAYTONA 650 RACINGMODIFIED '05
GRAND VALLEY SPEEDWAY KAWASAKI GPZ900R RACING MODIFIED '84

STROKE LEGEND SERIES

MOTO RECOMENDADA: HONDA NS400R RM '85

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

SHOEI X-9 RAY(TC-1,2,5/RED,BLUE,GRAY), BUELL LIGHTNING CITYX XB9SX '05

NOSTALGIC FESTIVAL

MOTO RECOMENDADA: HONDA NS400R RM '85

RECOMPENSAS:

NEW YORK ARAI RAPIE-OR SPENCER(TRICOLOR)
GRAND VALLEY ESTE AGV KR(HELMET)
FUJI SPEEDWAY 80'S ARAI ASTRO-TR A(CASCO), BUELL LIGHTNING CITYX XB9SX '05

TT CLASSIC SERIES

MOTO RECOMENDADA: YAMAHA SR400 RM'05

CAMPEONATO DE TRES CARRERAS:

HONDA RC 162 '61

SPECIAL MACHINE FESTIVAL

PARA DESBLOQUEARLO TENDRAS QUE GANAR LA TT WORLD SERIES

MOTO RECOMENDADA: HONDA CBR1000 RRW SUZUKA8H '05

RECOMPENSAS:

TWIN RING MOTEGI KAWASAKI ZX-12R RACING MODIFIED '00
NEW YORK YAMAHA VMAX RACING MODIFIED '05
C. RICARDO TORMO DE VALENCIA SUZUKI GSX-R 1300R HAYABUSA SPECIAL COLOR '05
GRAND VALLEY SPEEDWAY SUZUKI GSX1100S KATANA RM '05
CIRCUITO DE SUZUKA KAWASAKI Z1000 RACING MODIFIED '05

supertrucos

X-MEN: EL VIDEOJUEGO OFICIAL

[PS2-XBOX]

SALA DE PELIGRO DE ICEMAN:
En el menú de archivos de Cerebro pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Start.

SALA DE PELIGRO DE RONDADOR NOCTURNO:
En el menú de archivos de Cerebro pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Start.

SALA DE PELIGRO DE LOBEZNO:
En el menú de archivos de Cerebro pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha Izquierda, Derecha Izquierda, Start.



FULL AUTO

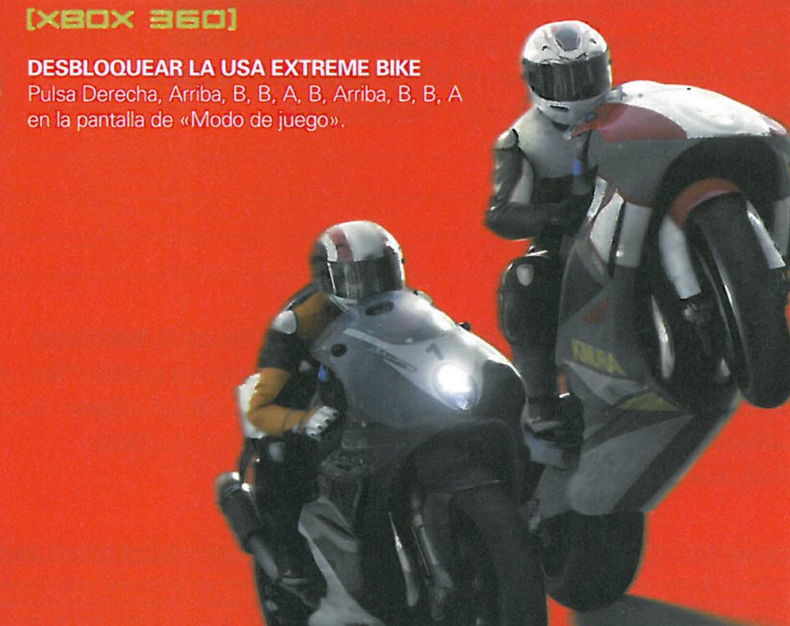
[XBOX 360]

DESBLOQUEAR TODO
Introduce **magicman** como nombre de perfil para desbloquear todos los coches, armas y pistas.

MOTO GP'06

[XBOX 360]

DESBLOQUEAR LA USA EXTREME BIKE
Pulsa Derecha, Arriba, B, B, A, B, Arriba, B, B, A en la pantalla de «Modo de juego».

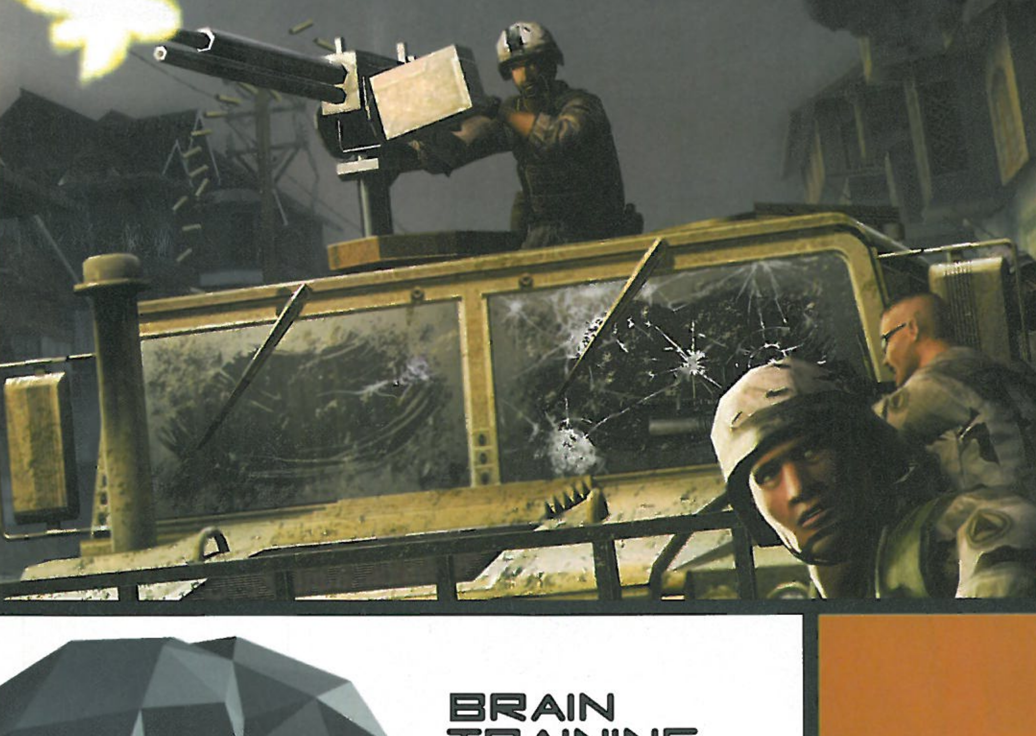


SUPERTRUCOS

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

[PS2]

MODO TRUCOS:
Selecciona la opción de Bonus, después elige «Trucos».
TODOS LOS NIVELES DE MULTIJUGADOR COOPERATIVO:
Introduce **fullspectrumpwnage** en el menú de trucos.



SUPER PRINCESS PEACH



[NDS]

PARA JUGAR AL MINIJUEGO DE LOS TOADS, mantén pulsado R y pulsa Start en la pantalla de Inicio.

BRAIN TRAINING

[NDS]

PARA CAMBIAR EL GESTO DEL PROFESOR EN LA PANTALLA DE INICIO
Prueba a decir al micro «Gafotas», «Doctor» o «Kawashima» y observa las reacciones del profesor.

HACER SONAR EL CLAXÓN DE LOS MEDIOS DE LOCOMOCIÓN
En la pantalla de resultados pulsa sobre cada vehículo con el puntero y harán sonar la bocina. No te pierdas lo que pasa con el peatón.

EL CÓDIGO DA VINCI

[PS2]

Introduce cada contraseña en la sección de **Códigos** dentro de **Opciones**.

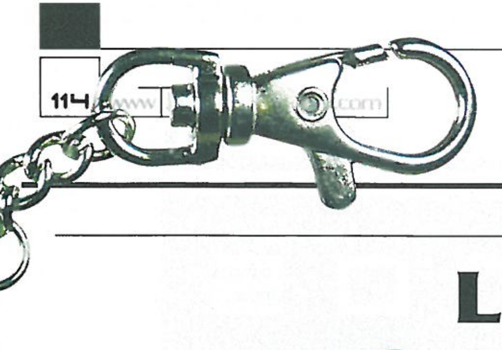
MODO DIOS:
Vitruvian Man

DOBLE VIDA:
Sacred Feminine

UN TIRO MATA:
Phillips Exeter

SELECCIÓN DE NIVEL:
Clos Luce 1519

TODOS LOS BONUS DESBLOQUEADOS:
Et in Arcadia



TAKE2 ESPAÑA

La magia de las handhelds, otra vez en tu mano

Gracias al acuerdo alcanzado entre **Nintendo** y **Take2 España** podemos volver a disfrutar de clásicos en miniatura a un precio asequible (ninguna de las propuestas superan los 10 Euros), rememorando una época donde comenzaron a forjarse la mayoría de las leyendas lúdicas que hoy nos acompañan. ***Zelda***, ***Donkey Kong*** o ***Mario Bros.*** son algunos de los títulos que encontraremos en estos llaveros repletos de encanto y diversión. La oferta alcanza un total de cinco *handhelds*, dos de ellas con pantalla doble como es el caso de Link y el gran gorila. El precio para los llaveros de un sólo LCD es de 7,99 Euros, y el de los *dualscreen*, 8,99 Euros. Una auténtica ganga que los nostálgicos y amantes de lo retro no deben dejar escapar.

//El precio de Nintendo Mini Classics no llega a los 10 Euros//



Marvel y su famoso trepamuros no han querido faltar a la cita. El resto de juegos son versiones de los clásicos de Nintendo que nos enamoraron a mediados de los ochenta.

Tekken: Dark Resurrection recibe su propio pad

Al menos en Japón. **Sony Computer Entertainment** distribuirá, con motivo del lanzamiento del juego (fechado para principios de Julio), un pad especial para **PSP** que se ajusta perfectamente al manejo de los más de treinta personajes que encierra el título. ***TDR*** desembarcará en España en septiembre. Esperamos que este práctico *gadget* tambien lo haga...





Excuse me. Is there a hospital near here?
Entschuldigung. Gibt es ein Krankenhaus in der Nähe?
Excusez-moi. Est-ce qu'il y a un hôpital près d'ici?
Scusami. C'è un ospedale qui vicino?
Disculpe. ¿Hay algún hospital por aquí cerca?
すみません！近くに病院ないですか？
NUANCE
3+
www.pegi.info
Talkman™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Talkman and ® are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nuance and the Nuance logo are trademarks or registered trademarks of Nuance Communications, Inc. or its affiliates in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
PSP
yourpsp.com
talkmanpsp.com
Inserta el micrófono
Habla al micrófono
Escoge la opción más cercana a la frase que acabas de pronunciar
Deja que Talkman traduzca por ti
6 idiomas. 2999 frases más. ¿Hablas Talkman?
TalkMan